H1

UNE AVENTURE HÉROÏQUE

DUNGEONS & DRAGONS®

LE FORT DE GISOMBRE™

INCLUT DES RÈGL DÉMARR RAPIDE 4E ÉDIT

UNE AVENTURE POUR DES PERSONNAGES DE NIVEAUX 1 À 3

Bruce R. Cordell • Mike Mearls

france rpg
•Hub Address: lancedragon.no-ip.com:1411
•Web Address: http://robesnoires.free.fr

LE FORT DE GISOMBRE

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

CRÉDITS US

Équipe de conception de D&D 4e Édition
Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt

Équipe de choc de développement final de D&D 4e Édition
Bill Slavicsek, Mike Mearls, James Wyatt

Conception du *Fort de Gisombre*
Mike Mearls, Bruce Cordell

Équipe de relecture
Greg Bilsland, Jeremy Crawford, Kim Mohan

Direction de la relecture et du développement
Bill Slavicsek

Direction artistique de D&D
Stacy Longstreet

Direction artistique
Ryan Sansaver, Shauna Narciso

Conception graphique
Emi Tanji

Illustration de couverture
William O'Connor

Illustrations intérieures
Miguel Coimbra, Eric Deschamps

Cartographie
Mike Schley, Jason Engle

Spécialistes de production graphique
Angelika Lokotz, Erin Dorries, Moriah Scholz, Christopher Tardiff

Direction de production
Cynda Callaway

Merci à Brandon Daggerhart, le gardien de Gisombre

CRÉDITS FRANCE

Directeur de collection
Jean-François Andreani

Directeur artistique
Igor Polouchine

Maquette
Lotus Noir

Version française par **Kaneda**
Traduction : **Jérôme Vessiere**
Relecture et réécriture : **Michaël Croitoriu**

Dungeons & Dragons, D&D, d20, d20 System, Wizards of the Coast, *Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual,* all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast, Inc. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental. Imprimé en France. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.
Titre original : *Keep of the Shadowfell™*

Imprimé en juillet 2008
ISBN: 978-2-35-783-003-5

Plus d'infos sur notre site **www.playfactory.fr** et dans le magazine ***Dragon Rouge***

Bienvenue dans le jeu Dungeons & Dragons® !

Vous avez entre les mains la première aventure jamais parue pour la 4e édition de ce jeu de rôle, qui offrira à votre groupe d'amis des heures de divertissement. Vous, qui incarnez le maître du donjon (MD), et vos amis pourrez ainsi explorer des donjons, affronter des scélérats et vaincre de redoutables monstres en usant d'armes, de sorts et de prières. Ensemble, les personnages joueurs (PJ) feront en sorte de déjouer les machinations odieuses d'un culte impie, ce qui leur vaudra renommée et trésors.

DÉCOR

Des royaumes merveilleux et sanguinaires existent en marge du monde. L'un d'eux est la Gisombre qui, si elle n'est pas fondamentalement tournée vers le mal, n'en est pas moins pleine de périls. Et lorsque l'on sait que la frontière qui sépare les mondes est parfois très mince, il arrive que les ténèbres mordent sur la lumière.

Il y a de cela deux siècles environ, un culte dédié au prince démon Orcus ouvrit une sorte de brèche entre l'un des sites impies de Gisombre et le monde physique tel que nous le connaissons. Des squelettes, zombies et autres horreurs en profitèrent alors pour se manifester en pleine lumière et l'empire de Nérath chargea tout naturellement ses légionnaires d'éliminer la menace. Les soldats vinrent à bout des morts-vivants, scellèrent la faille et bâtirent une redoute, aujourd'hui connue sous le nom de fort de Gisombre, pour veiller sur l'endroit et contenir la menace.

Des décennies de paix s'ensuivirent et le village de Havrefroid naquit non loin de la forteresse. Finalement, le fort finit par tomber en ruine et chacun oublia les raisons pour lesquelles on l'avait bâti.

Aujourd'hui, il a tout l'air d'un inoffensif éboulis de bois et de pierre, mais les apparences sont parfois trompeuses...

LA MENACE

Les siècles et les empires se défont, et même Nérath ne put rien contre l'érosion du temps. L'empire humain s'est effondré il y a maintenant près d'un siècle et seuls perdurent les souvenirs de sa gloire d'antan. Au plus profond des ruines du fort, le sceau créé par les magiciens nérathains protège encore la faille, mais le temps fait son œuvre et la puissante magie faiblit. De plus, le culte d'Orcus est de retour, bien décidé à finir le travail entamé par l'ancienne secte.

Ce culte cherche donc à rouvrir la brèche donnant sur la Gisombre, même si le sceau magique l'en empêche pour le moment. Toutefois, le temps joue en faveur des adorateurs du prince démon.

Si rien n'est fait pour les arrêter, le sceau finira par être détruit et le passage menant en Gisombre sera rouvert. Dans ce cas, le bourg d'Havrefroid affrontera la menace seul car des lieues de routes dangereuses séparent le village de ses plus proches voisins.

Kalarel

Même si l'endroit a toujours été une sorte de phare dans un océan de ténèbres, Havrefroid ne tiendra pas longtemps contre les nuées sans fin de morts-vivants. Le culte d'Orcus souhaite donc ouvrir la faille, établir une solide tête de pont et commettre de multiples atrocités dans le monde.

FAITS RÉCENTS

Un prêtre d'Orcus répondant au nom de Kalarel est à la tête du culte de la mort. Ce macabre personnage a découvert le rôle du fort de Gisombre il y a quelques années, après avoir mis la main sur des archives remontant à l'époque de la première ouverture de la faille. Depuis, il n'a de cesse de chercher un rituel maléfique qui lui permettra de briser le sceau et de rouvrir cette maudite brèche.

Mais tout en menant ses recherches, il n'a pas omis de développer son réseau d'influence. Ainsi, après s'être emparé du fort, il a mis en place divers agents dans la région. Kalarel a notamment pris le contrôle d'une tribu de gobelins qui avait élu domicile dans les pièces souterraines de la redoute. Ces créatures, menées par un gobelinoïde du nom de Balgron le Gras, protègent férocement l'endroit, non pas par totale loyauté envers Kalarel, mais parce qu'elles sont assoiffées de richesses et de pouvoir.

Après avoir consolidé sa mainmise sur le château, Kalarel a chargé un gobelin du nom de Dendefer de superviser les agissements d'une tribu de kobolds installée non loin de Havrefroid. Par l'intermédiaire de cet agent, le prêtre a ordonné aux kobolds d'éliminer tous les individus de la région (les aventuriers, par exemple) ayant le potentiel suffisant pour déjouer ou ne fût-ce que retarder ses plans.

Mais Kalarel a aussi envoyé une espionne elfe du nom de Ninaran à Havrefroid. Grâce aux rapports qu'elle lui envoie, le prêtre garde un œil sur les activités des villageois et des nouveaux arrivants.

Kalarel est maintenant sûr qu'il parviendra à son but et rouvrira bientôt la faille de Gisombre.

Quelqu'un osera-t-il lui prouver qu'il est dans l'erreur ?

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

L'aventure débute alors que des brigands kobolds tendent une embuscade aux PJ sur la route qui mène à Havrefroid.

Une fois arrivés au village, les aventuriers apprennent que les kobolds qui jusqu'ici ne constituaient qu'une simple nuisance représentent maintenant une menace sérieuse. En plus de cette histoire de kobolds, ils entendent parler de la disparition d'un explorateur qui faisait des fouilles dans la sépulture d'un dragon, non loin du village.

Alors que les PJ quittent Havrefroid, les kobolds les attaquent à nouveau, si bien que cette charmante attention pousse sans doute les aventuriers à prendre la direction du repaire de ces petits humanoïdes. C'est là qu'ils découvrent que ces monstres reçoivent leurs ordres d'un gobelin du nom de Dendefer, qui arbore un tatouage de démon à tête de bouc.

À partir de cette découverte et d'autres indices glanés au fil de leurs discussions avec les villageois inquiets, les PJ réalisent que le fort en ruine abrite certainement un culte d'Orcus. Dès lors, rien ne les empêche de s'y rendre pour tenter de déjouer les machinations de la secte. Si les PJ persévèrent malgré les dangers du fort, qui incluent des morts-vivants, des pièges, des nuées de gobelins et une horde d'adorateurs des forces du mal, ils finiront par se retrouver face à l'abject prêtre d'Orcus, Kalarel en personne.

Balgron le Gras

MIGUEL COIMBRA

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Au début de l'aventure, les personnages avancent sur une route qui de toute évidence n'est plus entretenue depuis presque un siècle. Expliquez aux joueurs que leurs PJ se connaissent et traversent une région dangereuse pour se rendre dans la bourgade de Havrefroid.

Reportez-vous à l'une des amorces fournies ci-après ou créez-en une de toutes pièces. Inutile de vous encombrer de détails ; contentez-vous d'expliquer pourquoi les aventuriers sont ensemble et pourquoi ils se trouvent sur cette ancienne route qui se délabre depuis bien longtemps.

Si vous vous tournez vers l'une de ces amorces, les PJ gagneront peut-être des points d'expérience en achevant une quête. Si tel est le cas, répartissez les px correspondants entre tous les personnages qui y ont participé.

Amorce : le mentor porté disparu

Les PJ veulent avoir des nouvelles de leur vieil ami et mentor, Douven Staul. L'homme qui leur a appris leur métier d'aventurier les a quittés il y a trois mois pour se rendre à Havrefroid. Féru d'exploration de vieilles ruines, Douven avait découvert une carte qui lui avait révélé l'emplacement de la tombe d'un dragon non loin du village. Et si la dépouille s'y trouvait, peut-être un trésor l'accompagnait-elle.

Toutefois, l'explorateur aurait dû rentrer il y a quelque temps déjà, et son absence ne présage rien de bon. Les aventuriers craignent le pire et sont bien déterminés à découvrir ce qui est arrivé à leur mentor.

Alternative : son épouse demande aux PJ de le retrouver.

Px de quête : 1 250 px pour découvrir ce qui est arrivé à Douven.

Amorce : les ruines impériales

Havrefroid a grandi dans l'ombre d'un vieux château. Tout comme d'autres édifices similaires du pays, le fort s'est sérieusement délabré lorsque l'empire de Nérath s'est effondré, il y a un siècle. Toutefois, le village a survécu, telle une minuscule étoile dans un ciel de plus en plus noir.

Un érudit du nom de Parlhe Pennehéron engage les personnages. Il les charge de localiser un vieux fort et de cartographier ce qu'il en reste, leur promettant 250 po une fois leur mission achevée. Les aventuriers acceptent volontiers d'explorer la forteresse en ruine sise près de Havrefroid, d'autant que l'endroit doit abriter les trésors et secrets de l'empire humain disparu. Déterminés à se tailler une réputation et à mettre la main sur l'or du savant, les PJ partent donc à l'aventure.

Px de quête : 1 750 px et 250 po pour remettre un plan exhaustif à Parlhe Pennehéron.

Carte de la région

Amorce : mauvais présages

Marla de la Grande Église, une jeune prêtresse du dieu du bien Pélor, contacte les PJ avant le début de l'aventure. Elle étudie l'histoire et les activités de divers démons et cultes de la mort. Selon ses recherches, des témoins auraient aperçu un groupe de disciples de la mort prendre la direction de Havrefroid il y a un an. Depuis, elle a appris que le chef de ce groupe était un dangereux prêtre corrompu du nom de Kalarel. Marla craint maintenant que Kalarel ait fondé un culte secret dans la région et mène des cérémonies impies. Elle demande donc aux PJ de se rendre au village pour voir si un culte de la mort y sévit, et si oui, pour l'éradiquer.

Alternative : le PJ qui interprète un prêtre a entendu parler de cette histoire troublante.

Px de quête : 2 000 px pour l'élimination du culte, ainsi que 250 po pour rapporter la preuve que le culte a été anéanti et que ses projets sont réduits à néant.

MIKE SCHILEY

L'AVENTURE COMMENCE !

Dès lors que les joueurs auront bien compris ce qui conduit leurs personnages à Havrefroid, l'aventure pourra débuter. Les PJ commencent par emprunter la route du Roi en direction de l'ouest et de Havrefroid. Toutefois, avant d'arriver au village, ils tombent dans un guet-apens. Lisez les pages qui suivent, puis reportez-vous à la page 16 pour entamer la première rencontre.

Matériel nécessaire

Ce livret inclut les rencontres auxquelles les PJ auront affaire lors de l'exploration des environs de Havrefroid. Il propose également une carte de la région et un plan du village qui va en quelque sorte devenir la base d'opérations des aventuriers.

Les joueurs et vous-même avez tout intérêt à commencer par lire de très près le livret *Démarrage rapide* de la 4e édition de Dungeons & Dragons inclus à cette aventure. En revanche, les règles qui suivent sont destinées au seul maître du donjon.

Le livret *Démarrage rapide* renferme également cinq personnages prêts à jouer. Laissez chacun de vos joueurs en choisir un qu'il incarnera dans le cadre de l'aventure. Notez que la feuille de chaque personnage dévoile les avantages dont il bénéficie en gagnant un niveau, car les PJ atteindront vraisemblablement le niveau 3 à la fin de l'aventure.

Avant de vous mettre à jouer, assurez-vous de bien comprendre les règles. De plus, prenez le temps de lire au moins les premières rencontres de l'aventure. Cela vous permettra notamment de vous familiariser avec le contenu du livret et le style de présentation.

Utilisation des rencontres tactiques

Les différentes rencontres ont des points communs, décrits ci-dessous.

Niveau de rencontre

Chacune des rencontres tactiques est conçue pour un groupe de cinq personnages. Une rencontre de difficulté moyenne est de même niveau que le groupe. Par exemple, la première rencontre (cf. page 16) est de niveau 1, ce qui colle parfaitement avec le niveau de départ des PJ. Les rencontres ayant 1 ou 2 niveaux de moins que les PJ sont faciles, et celles qui ont au moins 2 niveaux de plus sont difficiles.

Lorsqu'il surmonte une rencontre, le groupe gagne les px mentionnés près du niveau de cette rencontre. Ce montant doit être divisé à parts égales entre les différents membres du groupe.

Configuration

Cette section dévoile les paramètres essentiels de la rencontre.

Vous y trouverez d'abord un contexte ou des renseignements liés à la rencontre. Ensuite, elle vous dévoilera la légende propre aux monstres afin que vous les retrouviez aisément sur le plan tactique. Par exemple, le texte de la première rencontre indique que le draco-écu kobold est symbolisé par un **D** sur le plan. Le plan de chaque zone précise où se situent les monstres au début de la rencontre. Enfin, cette section aborde ce que font les monstres et la nature de leur réaction une fois les PJ présents.

Texte à lire à haute voix

Cette section décrit ce que les PJ voient et perçoivent de manière plus générale. Toutefois, rien ne vous oblige à lire le texte mot pour mot. Vous pouvez vous en inspirer ou le peaufiner. Dans tous les cas, faites preuve de bon sens. Ce texte est une approche simple de la situation, mais vous devrez certainement l'adapter en fonction des actions des aventuriers.

Profil des monstres

Chaque rencontre inclut le profil des différents types de monstres qui y apparaissent. Si plusieurs monstres d'une même sorte sont présents, le profil indique clairement leur nombre.

Tactique

Cette section décrit les actions spéciales que les monstres entreprennent pour vaincre les aventuriers. Parfois, cela veut dire que les monstres tirent parti d'un élément spécial de la zone, ou encore qu'ils font usage d'équipement ou de pouvoirs spéciaux.

Plan

Chaque rencontre est accompagnée d'un plan et de sa légende précisant l'emplacement initial des monstres. Bien évidemment, ce plan inclut également les caractéristiques inhabituelles de la zone. Certaines rencontres exploitent les plans format poster livrés avec cette aventure. Pour d'autres, vous devrez vous débrouiller différemment, en utilisant par exemple les *Plans de donjon D&D*.

Caractéristiques de la zone

Cette section décrit plus précisément les caractéristiques spéciales notées sur le plan. Si l'endroit abrite des objets ou zones de marque, c'est là que vous en trouverez la description, qu'il s'agisse d'une porte sortant de l'ordinaire, d'un autel pourvu d'un compartiment secret ou tout simplement d'un trésor.

Utilisation du profil des monstres

Le profil qui suit a été décortiqué et reprend l'exemple du diacre d'Orcus (cf. zone de rencontre 18, page 76).

Diacre d'Orcus **Contrôleur niveau 5**

Nom : un mot ou une courte phrase qui permet d'identifier le monstre.

Rôle : chaque monstre joue un rôle bien précis dans une rencontre avec combat. Toutefois, dans le cadre de cette aventure, vous n'aurez pas à apprendre par cœur le rôle de chaque monstre. En effet, les éléments qui les différencient les uns des autres sont inclus dans leur profil.

Niveau : quantifie la puissance d'un monstre, qui s'échelonne de 1 à 30.

Humanoïde naturel (humain) de taille M **200 px**

Type : le type indique si le monstre est un animé, une bête, une créature magique ou un humanoïde.

Origine : l'origine d'une créature définit la place qu'occupe sa race au sein de la cosmologie de D&D.

(Mot-clé) : un mot-clé figure (le cas échéant) entre parenthèses, après l'origine du monstre. Il permet de définir avec davantage de précision la créature. Par exemple, le diacre a le mot-clé (humain), alors qu'un zombie aura le mot-clé (mort-vivant).

Taille : les créatures de taille P et M occupent 1 case, tandis que celles de taille G occupent 4 cases (un espace de 2 x 2 cases).

Px : le nombre de points d'expérience que gagne le groupe une fois le monstre vaincu.

Initiative +4 **Sens** Perception +3

Initiative : le modificateur à l'initiative du monstre.

Sens : les sens spéciaux de la créature, comme la vision dans le noir et la vision nocturne.

Bénédiction d'Orcus aura 10 ; les alliés pris dans l'aire bénéficient de *coup de la mort*.

Aura : un pouvoir qui produit un effet dans un certain rayon (10 cases dans cet exemple).

Pv 64 ; **péril** 32

Pv : le total de points de vie du monstre.

Péril : la moitié du total de points de vie du monstre. Certains pouvoirs entrent en jeu quand un monstre est en péril.

CA 19 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 14, **Volonté** 15

Défenses : ces valeurs permettent de déterminer si une attaque touche ou non le monstre.

Immunités ; Résistances ; Vulnérabilités ; Faiblesses

Ces entrées (qui sont absentes dans le cas du profil du diacre) soulignent les attaques ou effets gérés de manière spécifique quand ils sont utilisés contre le monstre.

Immunités : le monstre ignore les effets de l'attaque.

Résistances : le monstre réduit les dégâts que lui inflige l'attaque du nombre indiqué.

Vulnérabilités : le monstre augmente les dégâts que lui inflige l'attaque.

Faiblesses : certains monstres sont susceptibles à certains effets ou attaques.

VD 6

VD : la vitesse de déplacement correspond au nombre de cases que le monstre est en mesure de parcourir au prix d'une action de mouvement. S'il dispose de modes de déplacement inhabituels (comme escalade ou vol), ceux-ci sont suivis de leur propre VD.

Masse d'armes (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

Malédiction de l'ombre (simple ; à volonté)
Distance 5 ; +8 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diacre d'Orcus.

Infusion d'ombre (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de +5 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant et récupère 10 points de vie.

Attaques et pouvoirs : cette section précise en quoi un monstre peut nuire aux PJ.

Corps à corps : une entrée précédée de ce symbole correspond à l'attaque de base de corps à corps du monstre. La description inclut le type d'action nécessaire pour effectuer l'attaque, le bonus au jet d'attaque du monstre, la défense visée par l'attaque et les dégâts infligés en cas de réussite.

Distance : une entrée précédée de ce symbole correspond à l'attaque de base à distance du monstre, utilisable contre une cible située à portée (exprimée en cases).

Pouvoirs : certains monstres ont des pouvoirs qu'ils peuvent utiliser conjointement ou en plus de leurs attaques de base.

Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin

Alignement : comportement et motivations d'une créature.

Langues : la créature est capable de lire et de parler les langues figurant ici.

Compétences Religion +8

Compétences : certains monstres ont un niveau exceptionnel dans diverses compétences, qui apparaît sur cette ligne.

For 17 (+5)	**Dex** 14 (+4)	**Sag** 12 (+3)
Con 16 (+5)	**Int** 11 (+2)	**Cha** 17 (+5)

Valeurs de caractéristiques : de nombreuses capacités de monstre s'appuient sur ces six valeurs. Le nombre qui apparaît entre parenthèses est le modificateur utilisé pour effectuer un test de caractéristique.

RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE DU MD

La toute nouvelle édition du jeu de rôle DUNGEONS & DRAGONS® marque une très nette évolution dans la façon de jouer et insiste davantage sur le pur divertissement. Ce *Démarrage rapide* vous offre un aperçu complet du jeu du point de vue du maître du donjon qui vous permettra de vous lancer dans l'aventure ci-incluse, *Le Fort de Gisombre*. Elles développent celles qui figurent dans le livret *Démarrage rapide* des joueurs.

Ces règles ne vous dévoilent bien évidemment que les grandes lignes du jeu. Pour plus de détails, dont la création de personnages et les règles complètes, procurez-vous le *Manuel des Joueurs*®, le *Guide du Maître*® et le *Bestiaire Fantastique*®, et rendez-vous sur www.dndinsider.com.

DUNGEONS & DRAGONS

D&D est le tout premier jeu de rôle, celui qui a ouvert la voie d'un nouveau type de passe-temps ludique. Avec pour toile de fond un monde médiéval-fantastique peuplé de monstres où la magie est omniprésente, le jeu vous permet de vivre des récits et aventures offrant des possibilités infinies et des surprises étonnantes.

JOUER À D&D

Pour jouer, vous avez besoin d'un maître du donjon qui créera des défis, se chargera de la bonne gestion des règles et fera le récit de l'aventure. Bien évidemment, vous devez également mettre la main sur un groupe de joueurs (cinq, de préférence) prêts à incarner des personnages héroïques, une aventure (comme *Le Fort de Gisombre*) et quelques dés.

Un personnage est en quelque sorte l'avatar du joueur dans le monde de D&D. Tel le héros d'un roman ou d'un film, les PJ sont au centre de l'action. Toutefois, il n'y a pas véritablement de scénario à suivre puisque le cours de l'aventure dépend des actions que les joueurs entreprennent, sachant que les personnages évoluent au fil du jeu.

D&D s'appuie sur un ensemble de dés un peu spéciaux. Vous devez donc vous munir d'au moins un dé de chacun des types suivants : d4, d6, d8, d10, d12 et d20, dont le nombre de faces est donc variable. Par exemple, lorsque vous lancez 3d6 + 4, vous jetez trois dés à six faces et ajoutez 4 à leur somme.

Mieux vaut également vous procurer le *Jeu de figurines D&D*® pour représenter les héros et monstres du jeu, ainsi que des *Plans de donjon D&D*® ou autres formes de quadrillages pour créer vos rencontres. Notez que cette aventure inclut trois posters grand format double face représentant les zones-clés de l'aventure à l'échelle du *Jeu de figurines D&D*.

LE MÉCANISME DE BASE

D&D s'appuie bien évidemment sur un mécanisme de base précis. Dès lors que vous en maîtrisez les rouages, vous êtes en mesure de jouer. En fait, tout tourne autour de la résolution des tâches que vous entreprenez. Comment savoir si un coup d'épée touche l'ours-hibou ? Si on peut bluffer des gardes ? Ou encore si un sort frappe les kobolds ? Tout ceci dépend de ces règles de base :

- Un joueur décide ce qu'il veut faire et le dit au maître du donjon.
- Il lance un d20 (plus le résultat est élevé, mieux c'est).
- Il y ajoute tous les modificateurs applicables (comme le montre sa feuille de personnage).
- Puis il compare le total à la difficulté.

Si le résultat est supérieur ou égal à celle-ci, il réussit la tâche entreprise. S'il est inférieur, c'est un échec.

En vérité, le système est un peu plus riche que ça, mais c'est là le mécanisme de base autour duquel tout le reste s'articule. Toutes les autres règles de ce livre s'ajoutent à ce mécanisme simple et l'affinent. Du reste, voici quelques exemples liés au fonctionnement du système de jeu.

TESTS DE COMPÉTENCE

Lorsque vous vous servez d'une compétence, vous devez effectuer un test de compétence.

- Lancez 1d20 et ajoutez-y votre modificateur de compétence (comme le montre la feuille de personnage ou le profil de monstre).
- Ajoutez-y tous les modificateurs circonstanciels, qui découlent habituellement des pouvoirs qui vous affectent.
- Le total donne le résultat de votre test de compétence.

TROIS RÈGLES FONDAMENTALES

En plus du mécanisme de base, trois principes, dont beaucoup d'autres règles découlent, sont au cœur du jeu.

Des règles simples, beaucoup d'exceptions : chaque race, classe, talent et monstre de D&D vous permet d'une façon ou d'une autre, de vous soustraire aux règles. L'exception peut être mineure, mais elle peut aussi avoir un effet majeur. Par exemple, une attaque de corps à corps ordinaire inflige toujours quelques dégâts, mais chaque classe dispose de pouvoirs lui permettant d'augmenter ceux-ci.

Le spécifique prime sur le général : si une règle spécifique contredit la règle générale, alors c'est la règle spécifique qui s'applique. Par exemple, vous ne pouvez normalement pas vous déplacer dans le cadre d'une attaque normale. Mais si vous disposez d'un pouvoir qui précise que vous pouvez le faire, alors c'est la règle spécifique de votre pouvoir qui prime, du moins si vous prenez la peine d'utiliser le pouvoir en question.

Toujours arrondir à l'inférieur : quand le jeu vous demande de diviser un nombre, comme lorsque vous ajoutez la moitié de votre niveau à votre jet d'attaque, arrondissez toujours au nombre entier inférieur.

Plus le résultat est élevé, mieux c'est. Votre résultat est comparé à un degré de difficulté (DD ; un nombre fixé par le MD en fonction de la situation) ou au résultat du test opposé effectué par un autre personnage.

Parfois, le seul moyen de venir à bout d'une tâche complexe est de réaliser un défi de compétences, qui consiste à accumuler un certain nombre de succès avant d'obtenir un nombre précis d'échecs. Quand un défi de compétences est justifié, ce point est précisé dans la rencontre concernée, avec les règles nécessaires pour le MD.

Jets d'attaque

Lorsque vous effectuez une attaque, qu'elle prenne la forme d'une attaque de base ou d'un pouvoir, vous devez faire un jet d'attaque.

- Choisissez le type d'attaque que vous souhaitez entreprendre (cf. *Types d'attaques*, page 10).
- Choisissez une cible située à portée de l'attaque choisie (certaines attaques peuvent viser plusieurs cibles).
- Lancez 1d20 et ajoutez-y votre modificateur à l'attaque (comme le montre la feuille de personnage ou le profil de monstre).
- Le total donne le résultat de votre jet d'attaque.

Plus le résultat est élevé, mieux c'est. Votre résultat est cette fois-ci comparé à l'une des défenses de la cible. En effet, chaque type d'attaque vise une défense bien précise. Les personnages et les monstres en ont quatre : la classe d'armure (CA), la Vigueur, les Réflexes et la Volonté.

Rencontres

L'action prend généralement la forme de rencontres durant lesquelles les personnages ont des objectifs précis et surtout intérêt à coopérer pour surmonter l'épreuve qui les attend. En dehors des rencontres, ils explorent tout simplement leur environnement et engagent la conversation avec leurs divers interlocuteurs. Quand une exploration ou un échange verbal risque d'avoir de sérieuses conséquences en cas de réussite ou d'échec, on passe à la rencontre proprement dite.

Globalement, il existe deux types de rencontres : les rencontres avec combat et les rencontres sans combat.

Rencontres avec combat

Affronter des monstres ! Une aventure de D&D n'en serait pas vraiment une sans les rencontres avec combat durant lesquelles les personnages utilisent leurs pouvoirs d'attaque, compétences, talents et objets magiques pour affronter des hordes de créatures affamées et de scélérats de la pire espèce.

Rencontres sans combat

Les rencontres sans combat s'intéressent quant à elles à l'utilisation de compétences, de pouvoirs utilitaires, de bon sens et d'interprétation. Ces rencontres incluent parfois pièges et dangers, énigmes et défis de taille.

Combat

Une rencontre avec combat débute lorsque les personnages ont affaire à des adversaires. Il peut s'agir d'un redoutable monstre solo, d'un groupe de créatures terrifiantes ou d'une poignée de personnages non joueurs (PNJ) à la mine patibulaire. Un combat est découpé en rounds et en tours de jeu.

Round : durant un round, qui représente 6 secondes environ dans le monde du jeu, tous les combattants ont droit à un tour de jeu.

Tour de jeu : dès qu'arrive votre tour de jeu, vous avez droit à différentes actions, dans l'ordre de votre choix (cf. *Actions*, ci-après).

Séquence de combat

Voici comment se déroule une rencontre avec combat :

Établir les positions : le MD décide où sont placés les combattants sur le quadrillage. Il montre où les joueurs peuvent placer leurs personnages et pose ensuite les figurines représentant les monstres.

Tests d'initiative : tous les protagonistes impliqués dans la rencontre déterminent l'initiative (lancez 1d20 et ajoutez-y votre modificateur à l'initiative, comme le montre la feuille de personnage), qui détermine l'ordre des tours de jeu des combattants pour toute la rencontre.

Actions du round de surprise : si des combattants bénéficient d'un round de surprise, ils agissent dans l'ordre d'initiative, chacun n'entreprenant qu'une seule action.

Début des tours de jeu : dans l'ordre d'initiative (du plus élevé au plus bas), chaque combattant effectue son tour de jeu.

Début du round suivant : lancez un nouveau round en reprenant l'ordre d'initiative. Poursuivez jusqu'à ce que les combattants de l'un des deux camps soient mis en fuite ou aient été vaincus.

Fin de la rencontre : dès lors qu'un camp a fui ou a été vaincu, la rencontre prend fin et le camp qui l'a emporté prend un repos court ou prolongé.

Actions

Au cours d'un round de combat, les personnages et les monstres entreprennent différentes actions. Voici les principales :

Action simple : normalement, vous pouvez entreprendre une action simple à votre tour de jeu. La plupart des pouvoirs d'attaque passent par l'utilisation d'une telle action.

Action de mouvement : normalement, vous pouvez entreprendre une action de mouvement à votre tour de jeu. Marcher jusqu'à votre vitesse de déplacement nécessite une telle action.

Action mineure : les actions mineures ouvrent généralement la porte à des actions beaucoup plus intéressantes. Normalement, vous ne pouvez en entreprendre qu'à votre tour de jeu. Dégainer une arme ou ouvrir un coffre passe par une telle action.

Action libre : les actions libres ne demandent quasiment aucun effort et ne prennent qu'une fraction de seconde. Vous pouvez en entreprendre autant que vous le souhaitez durant votre tour de jeu ou celui d'un autre combattant, à la discrétion du MD. Les actions libres permettent notamment de parler et de lâcher un objet.

Deux autres types d'actions s'accompagnent de déclencheurs. Un **déclencheur** est une action, un événement ou un effet qui survient au tour de jeu d'autrui.

Action d'opportunité : quand un ennemi baisse la garde, vous pouvez entreprendre une action d'opportunité. Vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action d'opportunité au tour de jeu de chacun des combattants ennemis. De plus, une action d'opportunité interrompt l'action qui l'a déclenchée.

Le principal type d'action d'opportunité est l'attaque d'opportunité, déclenchée par un ennemi quittant une case adjacente à la vôtre ou encore par un ennemi adjacent effectuant une attaque à distance ou une attaque de zone.

Action immédiate : les interruptions et les réactions sont des actions immédiates. Certains pouvoirs définissent les conditions de déclenchement de ces actions. Vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action immédiate par round, mais il vous est impossible d'y recourir à votre propre tour de jeu.

Une *interruption* vous permet d'agir avant que l'action qui l'a déclenchée soit résolue. Si l'interruption annule l'action en question, cette action est perdue.

Une *réaction* vous permet d'agir en réponse à l'action qui l'a déclenchée. Toutefois, l'action en question est résolue dans sa totalité avant que vous n'entrepreniez votre réaction.

À vous de jouer !

Quand arrive votre tour de jeu dans l'ordre d'initiative, c'est à vous d'agir. Votre tour de jeu se décompose en trois phases : début, actions et fin. Pour le MD, le tour de jeu s'articule autour des actions des monstres de la rencontre.

Début de votre tour de jeu : avant d'agir, prenez note de certains effets.

- **Dégâts continus :** si vous êtes victime de dégâts continus, c'est maintenant que vous les subissez.
- **Régénération :** si vous bénéficiez de régénération, c'est maintenant que vous récupérez des points de vie.
- **Autres effets :** occupez-vous de tous les autres effets qui surviennent au début de votre tour de jeu.
- **Pas d'actions :** vous ne pouvez entreprendre aucune action au début de votre tour de jeu.

Actions à votre tour de jeu : vous avez droit aux trois actions suivantes à votre tour de jeu.

Action simple
Action de mouvement
Action mineure

- **Actions libres :** vous pouvez entreprendre autant d'actions libres que vous le souhaitez à votre tour de jeu, la limite n'étant imposée que par votre bon sens et le MD.
- **Ordre au choix :** vous pouvez entreprendre vos actions dans l'ordre de votre choix, en faisant l'impasse sur certaines si vous le souhaitez.
- **Remplacement d'actions :** vous pouvez entreprendre une action de mouvement ou une action mineure à la place d'une action simple, mais aussi une action mineure à la place d'une action de mouvement.
- **Action supplémentaire :** vous pouvez entreprendre une action supplémentaire au prix d'un point d'action (cf. page 12).
- **Actions des autres combattants :** d'autres combattants peuvent entreprendre des actions libres durant votre tour de jeu, et vous-même pouvez entreprendre des actions qui déclenchent des actions immédiates ou des actions d'opportunité de la part d'autres combattants.

Fin de votre tour de jeu : après avoir agi, prenez note des effets s'arrêtant à la fin de votre tour de jeu et de ceux qui se poursuivent.

- **Jets de sauvegarde :** vous effectuez maintenant un jet de sauvegarde contre chaque effet vous affectant et auquel une sauvegarde peut mettre fin. Lancez 1d20 ; si le résultat du jet est inférieur à 10, l'effet se poursuit. En revanche, s'il est supérieur ou égal à 10, il prend fin.
- **Fin d'effets :** certains effets s'achèvent automatiquement à la fin de votre tour de jeu.
- **Pas d'actions :** vous ne pouvez entreprendre aucune action à la fin de votre tour de jeu.

Attaques et dégâts

Si vous touchez un ennemi avec une attaque de base ou un pouvoir, vous lui infligez des dégâts. Lancez alors les dés de dégâts indiqués sur la feuille de personnage ou le profil de monstre, qui réduisent d'autant les points de vie de votre adversaire.

Coups critiques

Lorsque vous obtenez un résultat naturel de 20 au dé et que le total de votre jet d'attaque vous permet d'atteindre la défense de la cible, vous réussissez un coup critique.

Au lieu de lancer les dégâts, vous infligez les dégâts maximums que votre attaque est en mesure d'infliger.

Exemple : le guerrier nain effectue une attaque de base de corps à corps et réussit un coup critique. Les dégâts de son attaque s'élèvent à 2d6 + 3. Son coup critique inflige donc 15 points de dégâts (6 + 6 + 3 = 15).

Prise en tenaille

L'une des tactiques de combat les plus simples consiste à prendre en tenaille un adversaire adjacent avec l'un de vos alliés. Pour prendre un ennemi en tenaille, un allié et vous devez être adjacents à votre adversaire et vous tenir sur des bords ou coins opposés de son espace. Votre allié et vous devez être en mesure d'attaquer l'ennemi (avec une arme à distance ou de corps à corps, ou encore à mains nues). S'il y a un obstacle entre l'ennemi et vous ou votre allié, il n'y a pas de prise en tenaille. Si vous êtes affecté par un état préjudiciable qui vous empêche d'entreprendre des actions, vous ne pouvez user de prise en tenaille.

Enfin, vous jouissez d'un avantage de combat contre un adversaire que vous prenez en tenaille.

Avantage de combat

Quand un défenseur est incapable de se protéger efficacement, il confère un avantage de combat à son assaillant. C'est généralement le cas lorsqu'il est pris en tenaille, étourdi ou surpris.

- **Bonus de +2 aux jets d'attaque :** vous bénéficiez de ce bonus lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible de votre attaque.
- **Capable de voir la cible :** vous devez être en mesure de voir la cible pour jouir d'un avantage de combat contre elle.

Types d'attaques

Il existe quatre types d'attaque de base.

Attaque de corps à corps : une attaque de corps à corps permet de viser une cible adjacente et est habituellement effectuée au moyen d'une arme. Par exemple, un coup porté à l'aide d'une épée longue ou d'une arme d'hast est une attaque de corps à corps.

Attaque à distance : l'attaque à distance vise une cible éloignée, mais située à portée. Tirer à l'arc et lancer un *projectile magique* constituent deux exemples d'attaques à distance.

Portée : les feuilles de personnage et profils de monstre précisent la portée des armes et pouvoirs. Un pouvoir précisant « Distance 6 » permet de viser une cible située dans un rayon de 6 cases ; un pouvoir précisant « Distance 10 » permet de viser une cible située dans un rayon de 10 cases ; etc. Les pouvoirs accompagnés de « Distance mire » permettent quant à eux de viser une cible située dans votre ligne de mire.

Une arme à distance a deux portées : portée normale et portée longue. Si votre cible se trouve au-delà de la portée normale de votre arme, mais dans les limites de sa portée longue, votre jet d'attaque subit un malus de -2. Si elle se situe dans les limites de sa portée normale, vous ne subissez aucun malus.

Attaques d'opportunité : utiliser une attaque à distance à portée d'allonge d'un ennemi provoque des attaques d'opportunité (cf. page 9).

Attaque de proximité : une attaque de proximité affecte plusieurs cibles proches. Les attaques de proximité renferment deux grandes catégories de pouvoirs : les attaques d'armes infligeant des dégâts à plusieurs ennemis à l'aide d'un seul coup, et les pouvoirs créés à partir d'énergie issue directement de votre corps ou d'un objet que vous tenez.

Case d'origine : selon le pouvoir utilisé, les attaques de proximité ont pour origine votre case ou une case adjacente.

Aire d'effet : une attaque de proximité crée une aire d'effet, qui détermine sa forme. Elle affecte tous les ennemis, alliés et objets présents dans chacune des cases de l'aire d'effet. Toutefois, une cible n'est pas affectée si un obstacle solide la sépare de la case d'origine.

Attaque de zone : les attaques de zone sont semblables aux attaques de proximité, si ce n'est que la case d'origine peut se situer à quelque distance de vous. La boule de feu qui traverse le champ de bataille et explose est un parfait exemple d'attaque de zone.

Portée et case d'origine : la portée d'une attaque de zone apparaît dans la description du pouvoir. La créature doit choisir une case située à portée qui en devient la case d'origine, qui est en quelque sorte l'endroit où elle centre l'aire d'effet. Toutefois, il ne doit pas y avoir d'obstacle solide entre l'utilisateur et cette case. La portée inclut la distance maximale à laquelle peut se situer la case d'origine et la taille de l'aire d'effet.

Aire d'effet : l'aire d'effet fixe la forme de l'attaque et détermine les cibles qu'elle affecte. L'utilisateur affecte tous les ennemis, alliés et objets présents dans chacune des cases de l'aire d'effet. Une créature n'a pas besoin de ligne de mire avec la case d'origine, la cible, ou de la case d'origine à la cible. Toutefois, une cible n'est pas affectée s'il n'y a pas de ligne d'effet entre elle et la case d'origine, comme dans le cas d'un obstacle solide les séparant.

Attaques d'opportunité : utiliser une attaque de zone à portée d'allonge d'un ennemi provoque des attaques d'opportunité (cf. page 9).

Choix des cibles

Pour prendre une créature pour cible, celle-ci doit se situer à portée du pouvoir et ne pas se trouver entièrement derrière un obstacle solide. De nombreux pouvoirs vous permettent de viser plusieurs ennemis à la fois. Chacun d'eux doit cependant répondre aux critères de cible.

Portée : la portée est la distance qui vous sépare d'une cible. La description de chaque pouvoir s'accompagne d'une portée.

Pour déterminer cette distance, comptez tout simplement le nombre de cases qui vous sépare de la cible en ligne droite, en comptant sa case, mais pas la vôtre.

Aires d'effet : pour ce qui est des pouvoirs créant une aire d'effet, la créature choisit une case d'origine qui est la cible et crée un effet qui part de cet espace. Toutefois, elle doit être en mesure de prendre pour cible la case d'origine pour créer son aire d'effet à partir de celle-ci.

Lorsqu'une créature utilise un pouvoir créant une aire d'effet, elle effectue un jet d'attaque distinct pour chaque cible, mais un seul et unique jet de dégâts qui affecte toutes les cibles. Il est plus facile de faire ainsi, surtout si le pouvoir en question inflige des demi-dégâts en cas d'échec. Lancez les dégâts, puis effectuez les jets d'attaque un par un (si une attaque réussit un coup critique, déterminez ces dégâts séparément).

Obstacle : un obstacle suit le bord d'un nombre de cases précis. Il doit traverser au moins un bord de la case d'origine.

Décharge : une décharge remplit une zone qui vous est adjacente d'un nombre de cases de côté précis. Par exemple, une décharge 3 affecte une aire de 3 x 3 cases qui vous est adjacente. La décharge doit être adjacente à sa case d'origine, qui est également une case de votre espace. Toutefois, la case d'origine n'est pas affectée. Une décharge n'affecte une cible que si celle-ci se situe dans son aire et s'il existe une ligne d'effet entre elle et la case d'origine.

Explosion : une explosion débute dans sa case d'origine et s'étend dans toutes les directions sur un nombre précis de cases. Elle est donc centrée sur sa case d'origine. Sauf indication contraire, une explosion n'affecte pas son créateur.

Modificateurs à l'attaque

En combat, les circonstances augmentent ou réduisent les chances de toucher. Par exemple, une cible prise en tenaille

Modificateurs à l'attaque	
Tous types d'attaque	**Modificateur**
Avantage de combat contre la cible	+2
L'attaquant est à terre	-2
La cible dispose d'un abri	-2
La cible dispose d'un abri supérieur	-5
Attaques de corps à corps	**Modificateur**
Attaque de charge	+1
La cible dispose d'un camouflage	-2
Pas de ligne de mire avec la cible	-5
Attaques à distance	**Modificateur**
Portée longue (attaques d'armes uniquement)	-2
La cible est à terre	-2
La cible dispose d'un camouflage	-2
Pas de ligne de mire avec la cible	-5
Attaques de proximité	
Pas de modificateurs propres aux attaques de proximité.	
Attaques de zone	**Modificateur**
La case d'origine dispose d'un camouflage	-2
Pas de ligne de mire avec la case d'origine	-5

est plus facile à toucher, contrairement à une cible disposant d'un abri. Les avantages et désavantages temporaires se traduisent par divers modificateurs à l'attaque, qui prennent la forme de bonus et de malus applicables au jet d'attaque. Une créature ajoute le modificateur en question à son bonus de base à l'attaque lorsqu'elle porte un coup.

Dégâts continus

Certains pouvoirs infligent des dégâts sur plusieurs rounds consécutifs après que l'attaque initiale a été portée.

Début de votre tour de jeu : une créature subit des dégâts continus au début de son tour de jeu.

Des dégâts continus du même type ne se cumulent pas ; seuls les plus élevés s'appliquent.

Fin de votre tour de jeu : à chaque round, à la fin de son tour de jeu, une créature effectue un jet de sauvegarde (cf. page 9) contre chaque type de dégâts continus. En cas de réussite, elle ne subit plus les dégâts continus du type auquel est lié le jet.

Autres actions de combat

Cette section décrit comment entreprendre les autres actions communément possibles à votre tour de jeu.

Attaque de base : vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps ou à distance au prix d'une action simple.

Charge : vous vous précipitez en avant et effectuez une attaque de base de corps à corps au prix d'une action simple. Déplacez-vous jusqu'à votre VD dans le cadre de la charge. Au terme de votre déplacement, votre jet d'attaque de base au corps à corps bénéficie d'un bonus de +1. Vous devez vous déplacer d'au moins 2 cases et vous rendre droit dans la case inoccupée la plus proche vous permettant d'attaquer l'ennemi. Charger provoque des attaques d'opportunité. Après une charge, vous ne pouvez pas entreprendre de nouvelle action, à moins que vous dépensiez un point d'action (cf. page 12).

Second souffle : vous pouvez dépenser une récupération pour regagner des points de vie au prix d'une action simple. Ce faisant, vous regagnez le quart de vos points de vie maximums (arrondir à l'entier inférieur). Vous bénéficiez également d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez user de votre second souffle une fois par rencontre.

Utiliser un pouvoir : la plupart des pouvoirs demandent une action simple. Reportez-vous à la feuille de personnage ou le profil de monstre pour voir à quels pouvoirs vous avez accès.

Déplacement

Vous pouvez entreprendre une action de mouvement pour vous déplacer jusqu'à votre vitesse de déplacement à votre tour de jeu. Si vous entreprenez deux actions de mouvement (en remplaçant une action simple par une action de mouvement), vous vous déplacez du double de votre VD.

Actions de mouvement

Ces activités nécessitent l'utilisation d'une action de mouvement.

- **Marcher :** vous vous déplacez jusqu'à votre VD.
- **Se décaler :** vous vous déplacez de 1 case sans provoquer d'attaques d'opportunité. En temps normal, vous ne pouvez pas vous décaler en terrain difficile.
- **Courir :** vous vous déplacez jusqu'à votre VD + 2 et conférez un avantage de combat.

Déplacement forcé

Certains pouvoirs et effets vous permettent de tirer, pousser ou faire glisser une cible.

Tirer : lorsque vous tirez une créature, chaque case de déplacement que vous lui imposez doit la rapprocher de vous.

Pousser : lorsque vous poussez une créature, chaque case de déplacement que vous lui imposez doit l'éloigner de vous.

Faire glisser : lorsque vous faites glisser une créature, il n'y a pas de restriction à la direction de son déplacement.

Voici les règles qui régissent le déplacement forcé.

- **Distance :** le pouvoir que vous utilisez précise le nombre de cases dont vous pouvez déplacer la cible. Vous pouvez cependant décider de ne pas la déplacer ou de la déplacer d'un nombre de cases inférieur.
- **Destination spécifique :** certains pouvoirs précisent à la place une destination, comme une case qui vous est adjacente.
- **Pas d'attaques d'opportunité :** le déplacement forcé ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
- **Terrain difficile :** le déplacement forcé ne tient pas compte d'un terrain difficile (cf. page 12).
- **Pas un déplacement :** le déplacement forcé ne compte pas dans le potentiel de déplacement qu'a la cible à son tour de jeu.
- **Voie dégagée :** un déplacement forcé ne peut pas faire entrer une cible dans un espace auquel elle ne pourrait accéder en marchant.

Distance et déplacements

Pour mesurer les distances sur le quadrillage, il vous suffit de compter les cases. Vous pouvez vous déplacez jusqu'à votre VD en entreprenant une action de mouvement, y compris en diagonale.

Cases occupées

En règle générale, vous ne pouvez pas traverser une case occupée.

- **Allié :** vous pouvez traverser une case occupée par un allié.
- **Ennemi :** vous ne pouvez normalement pas traverser l'espace d'un ennemi, sauf s'il est sans défense.
- **Fin de déplacement :** vous pouvez terminer votre déplacement dans la case d'un allié à condition que celui-ci soit à terre. Vous pouvez aussi terminer votre déplacement dans la case d'un ennemi sans défense.

Terrain difficile

Décombres, broussailles, tourbières, escaliers raides et autres types de terrain difficile gênent les déplacements. Il en coûte 1 case de déplacement supplémentaire pour entrer dans une case de terrain difficile. S'il ne vous reste pas assez de déplacement, vous ne pouvez pas entrer dans une case de terrain difficile. Enfin, vous ne pouvez pas vous décaler dans une telle case, sauf si un pouvoir vous le permet.

Obstacles

Vous ne pouvez pas entrer dans une case occupée par un obstacle, comme un mur ou un pilier. De même, vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale au travers de l'angle de ce type de cases.

Points d'action

Une fois par rencontre, vous pouvez dépenser un point d'action. Celui-ci disparaît alors, mais il existe différents moyens d'en regagner.

- Les PJ commencent avec 1 point d'action. Seuls certains monstres en ont aussi, comme le montre leur profil, le cas échéant.
- Les PJ gagnent 1 point d'action lorsqu'ils atteignent une étape de l'aventure. Une étape correspond à deux rencontres menées à bien dans la même journée (sans prendre de repos prolongé ; cf. ci-dessous). Si les PJ mènent à bien cinq rencontres avant de prendre un repos prolongé, ils atteindront une étape à la fin des rencontres 2 et 4 ce jour-là.
- Après avoir pris un repos prolongé (cf. ci-après), les PJ perdent les points d'action qui n'ont pas été dépensés, et repartent avec 1 point d'action.
- Le plus souvent, vous dépenserez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire à votre tour de jeu. À vous de décider s'il s'agit d'une action simple, d'une action de mouvement ou d'une action mineure.

Points de vie, guérison et mourant

Au fil des combats, les personnages vont essuyer des attaques qui vont leur infliger des dégâts et leur faire perdre des points de vie.

- **Points de vie maximums :** les classe, niveau et valeur de Constitution déterminent les points de vie maximums des PJ et des monstres. En aucun cas, ils ne peuvent dépasser ce nombre.
- **Valeur de péril :** vous êtes en péril lorsque le nombre de vos points de vie actuels tombe à la moitié de vos points de vie maximums (ou moins). Certains pouvoirs et effets fonctionnent mieux (ou exclusivement) contre les adversaires en péril.
- **Mourant :** lorsque le capital de points de vie d'un PJ est inférieur ou égal à 0, il sombre dans l'inconscience et est mourant. S'il subit de nouveaux dégâts, ses points de vie continuent de plonger jusqu'à ce qu'il meure. Quand les points de vie d'un monstre atteignent 0, il est vaincu.
- **Jet de sauvegarde contre la mort :** lorsqu'un PJ est mourant, il doit effectuer un jet de sauvegarde à chaque round, à la fin de son tour de jeu. S'il le réussit (10 ou plus), il n'y a aucun changement. S'il le rate (moins de 10), il se rapproche de la mort. S'il le rate trois fois, le PJ meurt.
- **Mort :** lorsque les dégâts subis réduisent les points de vie du PJ à une valeur négative égale à sa valeur de péril (ou qu'il rate son jet de sauvegarde contre la mort par trois fois), il meurt. Les monstres meurent quant à eux à 0 point de vie.

Soins en combat

Un personnage peut être soigné au plus fort d'une bataille. Il lui suffit d'utiliser son second souffle (cf. page 11), à moins qu'un allié lui fasse profiter de sa compétence Soins (cf. ci-après) ou le prenne pour cible à l'aide d'un pouvoir de guérison. Les monstres ont des moyens de guérison limités, comme précisé dans leur profil, le cas échéant.

Lorsqu'un pouvoir soigne un PJ, il n'a pas à entreprendre d'action pour dépenser une récupération. Le pouvoir utilise sa récupération et le guérit, même s'il est inconscient. En outre, certains pouvoirs restituent des points de vie sans l'obliger à dépenser une récupération.

Soins aux mourants

Lorsqu'un personnage est mourant, tout soin le remonte à 0 point de vie, puis il regagne des points de vie à partir de là. Dès que ses points de vie actuels sont supérieurs à 0, il redevient conscient et n'est plus mourant.

Repos et récupération

Lorsqu'ils ne sont pas en pleine rencontre, les PJ peuvent prendre un repos court ou prolongé.

Repos court : un repos court permet aux PJ de renouveler leurs pouvoirs de rencontre et de dépenser des récupérations pour regagner des points de vie. Il dure 5 minutes environ et ils peuvent en prendre autant qu'ils le veulent par jour. Ils doivent véritablement se reposer et ne rien faire d'autre.

Repos prolongé : les PJ peuvent tirer les bénéfices d'un repos prolongé une fois par jour. Celui-ci doit cependant durer 6 heures pour en profiter pleinement, durant lesquelles ils doivent se reposer ou dormir. Au terme d'un tel repos, ils regagnent tous les points de vie qu'ils ont perdus ainsi que toutes les récupérations qu'ils ont dépensées. De plus, ils renouvellent leurs pouvoirs quotidiens et de rencontre. Enfin, ils perdent tous les points d'action qu'il leur reste, et repartent avec 1 point d'action.

Gain de niveaux

Lorsque les PJ gagnent assez de px pour monter d'un niveau, la feuille de personnage leur précise comment améliorer leur personnage. Ces avantages prennent effet après un repos prolongé.

Quand un personnage totalise 1 000 px, il passe au niveau 2 ; quand il atteint 2 250 px, il passe au niveau 3.

À la fin de cette aventure, les PJ seront certainement de niveau 4 ou en passe de l'atteindre.

États préjudiciables

Pouvoirs, monstres, pièges et environnement sont en mesure d'affecter sensiblement votre état, ce qui peut se traduire par un malus, une vulnérabilité, une gêne, etc. L'effet qui impose l'état précise systématiquement sa durée.

À TERRE

- Vous conférez un avantage de combat aux ennemis qui vous portent des attaques de corps à corps.
- Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les attaques à distance d'ennemis non adjacents.
- Vous vous retrouvez allongé au sol (si vous volez, vous descendez sans encombre d'une distance égale à votre vitesse de déplacement ; si vous n'atteignez alors pas le sol, vous tombez).
- Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.

AFFAIBLI

- Vous réduisez de moitié les dégâts de vos attaques. Toutefois, cela ne concerne pas les dégâts continus que vous infligez.

ASSOURDI

- Vous n'entendez rien.
- Vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception.

AVEUGLÉ

- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous ne voyez aucune de vos cibles (qui disposent ainsi d'un camouflage total).
- Vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

DOMINÉ

- Vous êtes hébété.
- C'est la créature qui vous domine qui choisit votre action. Les seuls pouvoirs que vous êtes en mesure d'utiliser sont les pouvoirs à volonté.

ÉTOURDI

- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

HÉBÉTÉ

- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous ne pouvez entreprendre, au choix, qu'une action simple, une action de mouvement ou une action mineure à votre tour de jeu (mais vous pouvez aussi entreprendre des actions libres). Il vous est impossible d'entreprendre des actions immédiates et des actions d'opportunité.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

IMMOBILISÉ

- Vous ne pouvez vous déplacer de votre espace, mais pouvez vous téléporter ou être contraint à vous déplacer si l'on vous pousse, tire ou fait glisser.

INCONSCIENT

- Vous êtes sans défense.
- Vous subissez un malus de -5 à toutes les défenses.
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
- Vous tombez à terre, si cela est possible.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

MAÎTRISÉ

- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous êtes immobilisé.
- Vous ne pouvez être contraint à vous déplacer si l'on vous pousse, tire ou fait glisser.
- Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.

MARQUÉ

- Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque qui ne prennent pas pour cible la créature vous ayant marqué.

MOURANT

- Vous êtes inconscient.
- Votre capital de points de vie s'élève à 0 ou moins.
- Vous devez effectuer un jet de sauvegarde contre la mort à chaque round.

PÉTRIFIÉ

- On vous a changé en pierre.
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
- Vous jouissez d'une résistance 20 à tous les dégâts.
- Vous n'êtes pas conscient de votre environnement.
- Vous ne vieillissez plus.

RALENTI

- Votre vitesse de déplacement est égale à 2. Elle s'applique à tous les modes de déplacement, mais pas si vous êtes téléporté, ou encore si l'on vous pousse, tire ou fait glisser. Votre VD ne peut être supérieure à 2 (et elle n'augmente pas si elle était inférieure à 2). Si vous êtes ralenti alors que vous vous déplaciez, votre déplacement est interrompu si vous vous êtes déjà déplacé d'au moins 2 cases.

SANS DÉFENSE

- Vous conférez un avantage de combat. **Note :** en général, on est sans défense parce que l'on est inconscient.

SURPRIS

- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

Compétences

Une compétence traduite un savoir-faire ou des connaissances sans lien avec le combat. Le DD des tests de compétence apparaît dans chaque rencontre, le cas échéant. Toutefois, vous pouvez également vous reporter aux suivants.

Niveau de difficulté	DD
Facile	15
Moyen	20
Difficile	25

Certaines compétences se voient appliquer un malus quand un personnage porte un certain type d'armure. Celui-ci est déjà inclus à la feuille de personnage, le cas échéant.

Voici une description succincte de chaque compétence.

Acrobaties (Dextérité)

Malus d'armure aux tests

Utilisez cette compétence pour garder l'équilibre sur une surface étroite ou instable, vous dégager d'une étreinte ou vous débarrasser de liens.

Arcanes (Intelligence)

Vous avez de solides connaissances en matière de magie et d'effets magiques, mais également de créatures d'origine élémentaire, féerique ou ombreuse (issues du Chaos Élémentaire, de la Féerie ou de la Gisombre).

Athlétisme (Athlétisme)

Malus d'armure aux tests

Utilisez cette compétence pour escalader, nager ou sauter. Lorsque vous escaladez ou nagez, un test réussi vous permet de vous déplacer jusqu'à la moitié de votre VD. Pour effectuer un saut en longueur, divisez le résultat de votre test par 10 ; c'est le nombre de cases que vous pouvez sauter. Si vous effectuez une course d'élan d'au moins 2 cases, divisez le résultat par 5.

Bluff (Charisme)

Utilisez cette compétence pour faire illusion et de donner le change, embobiner un garde, jouer, rouler un marchand ou tout simplement mentir. Le Bluff est opposé à un test d'Intuition.

Connaissance de la rue (Charisme)

Vous vous sentez comme un poisson dans l'eau en milieu urbain (hameau, village ou ville). L'utilisation de cette compétence demande 1 heure.

Diplomatie (Charisme)

Utilisez cette compétence pour influencer votre prochain avec tact, subtilité et courtoisie, modifier l'opinion de votre protagoniste, arrondir les angles et négocier une affaire en toute bonne foi.

Discrétion (Dextérité)

Malus d'armure aux tests

Utilisez cette compétence pour vous cacher et vous déplacer en silence. Cette compétence est opposée au test de Perception d'une autre créature ou à un DD fixé par le MD.

Endurance (Constitution)

Malus d'armure aux tests

Utilisez cette compétence pour annuler certains effets secondaires et repousser vos limites physiques.

Exploration (Sagesse)

Vous êtes capable de retrouver votre chemin dans un donjon, d'identifier certains dangers souterrains, de trouver de quoi manger en Outreterre ou de reconnaître une créature d'origine aberrante.

Histoire (Intelligence)

Vous avez des connaissances historiques, ce qui inclut événements de premier plan, légendes, coutumes et traditions.

Intimidation (Charisme)

Utilisez cette compétence pour influencer un interlocuteur en vous montrant hostile ou en le menaçant ouvertement. Effectuez un test d'Intimidation contre la Volonté de la cible.

Intuition (Sagesse)

Utilisez cette compétence pour déchiffrer le langage corporel, saisir la psychologie d'un individu, lire entre les lignes, analyser les manières de quelqu'un ou encore jauger la franchise d'un interlocuteur. Vous l'utilisez aussi pour contrer un test de Bluff.

Tâche	DD d'Intuition
Psychologie, comportement	10 + moitié du niveau de la créature
Sentir une influence extérieure	25 + moitié du niveau de l'effet
Reconnaître un effet illusoire	15 + moitié du niveau de l'effet

Larcin (Dextérité)

Malus d'armure aux tests

Utilisez cette compétence pour désamorcer des pièges, crocheter des serrures, faire les poches ou réaliser des tours de passe-passe. On utilise cette compétence au prix d'une action simple ou dans le cadre d'un défi de compétences. Le DD de base pour désamorcer un piège ou crocheter une serrure à l'échelon héroïque est égal à 20. Un personnage équipé d'outils de cambrioleur bénéficie d'un bonus de +2 au test. Si le test est raté de 5 ou plus dans le cadre d'une tentative de désamorçage, le piège se déclenche.

Nature (Sagesse)

Vous avez les connaissances nécessaires pour retrouver votre chemin en milieu sauvage, reconnaître les dangers d'ordre naturel, dresser un animal et survivre en pleine nature. Vous pouvez également identifier une créature d'origine naturelle.

Perception (Sagesse)

Utilisez cette compétence pour déceler des indices, prendre conscience d'un danger ou mettre la main sur des objets cachés. Cette compétence est utilisée contre le test de Discrétion d'une autre créature ou un DD fixé par le MD. Souvent, le MD s'appuiera sur la Perception passive (modificateur de compétence + 10) d'un personnage pour voir s'il remarque un indice ou un danger imminent.

Perception : pas d'action requise ; soit vous remarquez quelque chose, soit vous ne remarquez rien. Si vous souhaitez user de cette compétence de manière active, vous devez entreprendre une action simple, ou encore passer 1 minute à écouter ou fouiller en fonction de la tâche.

- **Test opposé :** Perception contre Discrétion lorsque vous tentez de repérer ou d'entendre une créature usant de Discrétion. Votre test pourra être modifié en fonction de la distance, ou encore si vous écoutez au travers d'une porte ou d'un mur (cf. table).
- **DD :** cf. table pour ce qui est du DD lorsque vous tentez de repérer ou d'entendre quelque chose, de fouiller une zone ou de trouver des traces.
- **Réussite :** vous repérez ou entendez quelque chose.
- **Échec :** pas de nouvelle tentative, à moins que les circonstances changent.
- **Fouille :** lorsque vous fouillez une zone ou cherchez quelque chose de manière active, on part du principe que vous examinez toutes les cases adjacentes. Le MD peut vous permettre de le faire au prix d'une action simple, mais la fouille nécessite habituellement 1 minute.

Détection ou fouille	DD de Perception
À peine dissimulé	10
Bien dissimulé	25
À plus de 10 cases	+2

Entendre	DD de Perception
Combat	0
Conversation ordinaire	10
Chuchotements	20
Au travers d'une porte	+5
Au travers d'un mur	+10
À plus de 10 cases	+2

Religion (Intelligence)

Vous avez des connaissances en matière de traditions religieuses. Vous pouvez également identifier une créature d'origine immortelle ou accompagnée du mot-clé mort-vivant.

Soins (Sagesse)

Utilisez cette compétence pour prodiguer les premiers secours, stabiliser un personnage mourant, conférer un jet de sauvegarde ou soigner une maladie.

Premiers secours : action simple.

- **Utilisation de second souffle :** effectuez un test de Soins DD 10 pour permettre à un personnage adjacent d'utiliser son second souffle (cf. page 11) sans qu'il ait besoin d'entreprendre une action pour ce faire. En revanche, la cible ne bénéficie pas des bonus de défense d'ordinaire associés au second souffle.
- **Stabiliser un mourant :** effectuez un test de Soins DD 15 pour stabiliser l'état d'un personnage adjacent mourant. En cas de réussite, la cible n'a plus à effectuer de jets de sauvegarde contre la mort, à moins qu'elle subisse à nouveau des dégâts. Stabiliser l'état d'un personnage ne modifie en rien le total de ses points de vie.
- **Conférer un jet de sauvegarde :** effectuez un test de Soins DD 15. En cas de réussite, un allié adjacent peut aussitôt effectuer un jet de sauvegarde, ou encore bénéficier d'un bonus de +2 à un jet de sauvegarde à la fin de son tour de jeu suivant.

Compétences de connaissance

Certaines compétences regroupent des connaissances qui ont trait à un sujet précis : Arcanes, Exploration, Histoire, Nature et Religion. Vous pouvez y recourir pour vous souvenir d'informations ou reconnaître la nature d'un indice. Mais vous pouvez également y faire appel pour identifier certaines espèces de monstres.

Le DD du test augmente selon la nature du sujet et du secret qui entoure les connaissances en question. Certaines informations sont si pointues qu'elles ne sont accessibles qu'aux personnages formés dans la compétence correspondante.

Connaissances générales : cette catégorie regroupe les informations d'ordre général ayant trait à un sujet donné.

Connaissances avancées : celle-ci inclut des informations précises que seuls connaissent les experts en la matière.

Connaissances spécialisées : cette catégorie abrite des informations très pointues que seuls connaissent les véritables maîtres en la matière.

Compétence de connaissances : pas d'action requise ; soit vous connaissez la réponse, soit vous ne la connaissez pas.

- **DD :** cf. table.
- **Réussite :** vous vous souvenez d'un élément d'information utile dans votre domaine de connaissances ou identifiez un indice qui lui est lié. Pour ce qui est des monstres, vous êtes capable d'identifier la créature, ainsi que son type et les mots-clés qui l'accompagnent.
- **Échec :** vous ne vous rappelez aucune information pertinente. Le MD vous autorisera peut-être à effectuer un autre test si des faits nouveaux sont découverts.

Niveau de connaissances	DD
Générales	15
Avancées	20
Spécialisées	25

Connaissance des monstres	DD
Nom, type, mots-clés	15
Pouvoirs	20
Résistances et vulnérabilités	25

Rencontre de niveau 1 (475 px)

CONFIGURATION

Utilisez le plan format poster de la route du Roi lorsque vous gérez cette rencontre.

Les PJ empruntent la route du Roi d'est en ouest (de droite à gauche sur la carte) pour se rendre à Havrefroid. En chemin, ils sont attaqués par des brigands kobolds.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

5 sbires kobolds (S)
1 frondeur kobold (F)
2 draco-écus kobolds (D)

Laissez les joueurs placer les figurines de leurs personnages sur la route, jusqu'à 2 cases du bord est de la carte, puis donnez-leur 2 rounds pour avancer vers l'ouest.

Alors que les PJ avancent, lisez ce qui suit :

Le vent qui vous fouette le visage est frais et vivifiant. Quant à la route, elle est à peu près plate. Mais de temps en temps, un pavé dépasse, indiquant que la voie n'est plus entretenue depuis plusieurs décennies. Vous remarquez des traces de pas allant dans les deux sens, pour la plupart laissées là par de petites créatures aux pieds griffus.

Les kobolds observent la route depuis leurs positions, indiquées sur le plan. Les sbires se montrent rapidement en jaillissant de leur cachette lorsque l'un des PJ au moins se retrouve entre les deux rochers les plus à l'est. Dès lors, placez-les sur les cases marquées d'un S et déterminez l'initiative.

Ne placez pas les autres monstres sur le plan tant qu'ils n'entreprennent pas d'action (comme précisé dans la section *Tactique*, les autres kobolds n'agissent qu'après que les sbires ont lancé leur attaque).

Si l'un des PJ au moins décide de quitter la route et de s'aventurer dans l'herbe, il est possible qu'il remarque certains des kobolds cachés. Toutefois, si un personnage se retrouve dans une case qui le met dans la ligne de mire d'un kobold, ce dernier pousse un cri aigu pour prévenir ses compagnons.

Alors qu'un des kobolds au moins est repéré, lisez ce qui suit :

De petites créatures qui s'étaient cachées derrière les rochers apparaissent soudain et commencent à avancer dans votre direction. Poussant des cris aigus, elles se ruent alors sur vous. Recouverts d'écailles couleur rouille, ces monstres ont une tête et une queue reptiliennes.

Frondeur kobold (F) — **Artilleur niveau 1**
Humanoïde naturel (kobold) de taille P — 100 px

Initiative +3 — **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 24 ; **péril** 12
CA 13 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 12
VD 6

(+) **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+5 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

(→) **Fronde** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts ; cf. aussi *tir spécial*.

Tir spécial
Le frondeur kobold peut utiliser des munitions spéciales avec sa fronde. Il dispose généralement de trois billes pour tir spécial, comme le montre la liste ci-dessous. Une attaque de *tir spécial* qui inflige des dégâts entraîne également un effet supplémentaire qui dépend de son type :
2 billes ardentes (feu) : la cible subit 2 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
1 bille gluante : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le frondeur kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais — **Langues** draconique
Compétences Acrobaties +8, Discrétion +10, Larcin +10

For 9 (-1)	**Dex** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Con 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Cha** 10 (+0)

Description cette petite créature reptilienne a des écailles de couleur rouille. Elle porte une armure de cuir et une fronde avec 20 billes. Trois minuscules globes en céramique pendent à la bandoulière qu'elle porte en travers de la poitrine.

5 sbires kobolds (S) — **Sbire niveau 1**
Humanoïde naturel (kobold) de taille P — 25 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 15 ; **Vigueur** 11, **Réflexes** 13, **Volonté** 11 ; malus de -2 à toutes les défenses quand il n'est pas adjacent à un autre sbire kobold.
VD 6

(+) **Lance** (simple ; à volonté ; attaque de sbire) ✦ **arme**
+4 contre CA ; 4 dégâts.

(→) **Javeline** (simple ; à volonté ; attaque de sbire) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +4 contre CA ; 4 dégâts.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le sbire kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais — **Langues** draconique
Compétences Discrétion +5, Larcin +5

For 8 (-1)	**Dex** 16 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Con 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Cha** 10 (+0)

Équipement ces petits humanoïdes reptiliens ont des écailles rouge foncé. Chacun porte une armure de peau, une lance, 3 javelines et un bouclier léger.

2 draco-écus kobolds (D) **Soldat niveau 2**
Humanoïde naturel (kobold) de taille P 125 px chacun

Initiative +4 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 36 ; **péril** 18
CA 18 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 13, **Volonté** 13
Résistances feu 5
VD 6

⊕ **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du draco-écu kobold.

Tactique du draco-écu (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent s'éloigne en se décalant ou quand un ennemi se déplace de manière à lui être adjacent ; à volonté)
Le draco-écu kobold peut se décaler de 1 case.

Attaque en nombre
Le draco-écu kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le draco-écu kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +7, Discrétion +9, Larcin +9

For 14 (+3)	**Dex** 13 (+2)	**Sag** 12 (+2)
Con 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Cha** 10 (+1)

Équipement chacun de ces humanoïdes reptiliens aux écailles rouges porte une épée courte et ce qui ressemble à une écaille de dragon en guise de bouclier.

Tactique

Les draco-écus et le frondeur laissent les sbires agir en premier, retardant leurs actions si leur valeur d'initiative est plus élevée. En gros, considérez dès lors que leur valeur d'initiative est inférieure de 1 point à celle des sbires jusqu'à la fin de la rencontre. Tout sbire qui est assez près d'un PJ pour charger recourt aussitôt à ce type d'attaque. Dans le cas contraire, il reste en arrière et lance une javeline.

Les draco-écus tentent quant à eux d'engager le meilleur des combattants de corps à corps adverse.

Le frondeur reste en arrière aussi longtemps que possible, utilisant sa fronde contre le PJ le plus proche. S'il est obligé de sortir de sa cachette, il tente de trouver un nouvel endroit d'où il pourra poursuivre ses attaques tout en disposant d'un abri ou d'un camouflage.

Les kobolds combattent jusqu'à la mort car ils savent qu'une interminable séance de torture les attend s'ils conduisent des ennemis jusqu'à leur repaire secret.

Particularités de la zone

Lumière : vive.

Route et herbe : la route est constituée de terre, de cailloux broyés et de restes de vieux pavés. Les cases de route ou d'herbe ne gênent en rien les déplacements et n'affectent pas la visibilité.

Rochers : la route est bordée de rochers qui confèrent un camouflage et sans doute un abri aux créatures qui se tiennent derrière. De plus, ce sont des obstacles : une créature ne peut donc pas entrer dans une case renfermant un rocher.

Les rochers mesurent 1,50 mètre de haut. Pour y monter, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 15 et y consacrer 4 cases de déplacement. Une fois sur le rocher, le personnage peut évoluer sur les autres cases de rocher adjacentes ; il s'agit alors d'un terrain difficile.

Feuillage : une végétation dense pousse en plusieurs endroits, tout près de la route. Ces zones sont légèrement voilées et confèrent un camouflage à tous ceux qui attaquent depuis ces zones ou au sein même de celles-ci. Là encore, il s'agit d'un terrain difficile.

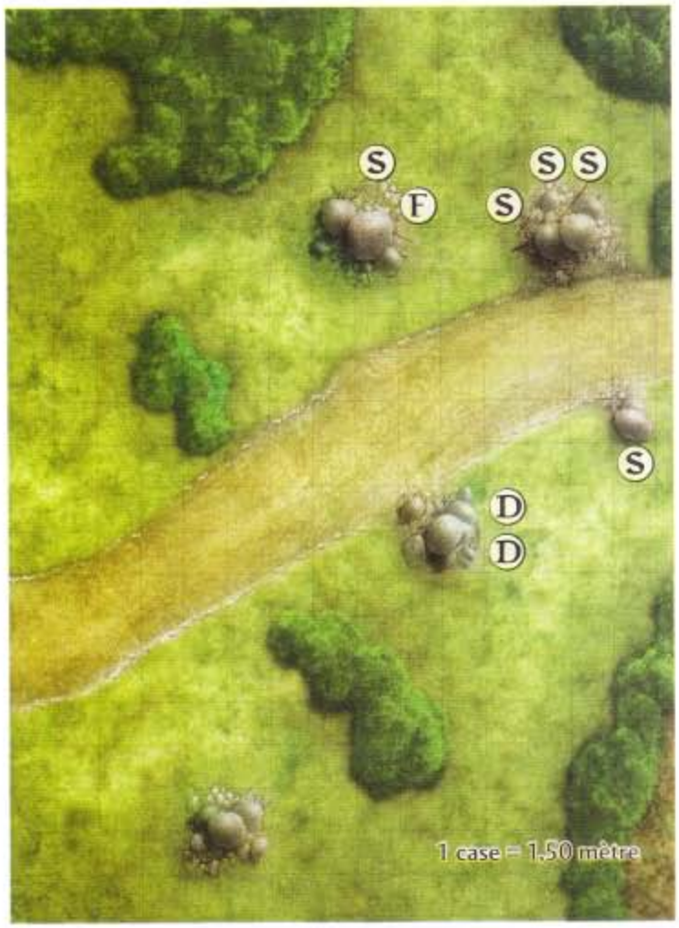
Saillies rocheuses : les saillies rocheuses représentées par une épaisse ligne noire ont une hauteur de 15 mètres. Pour les escalader, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 20 et y consacrer 200 cases de déplacement.

Pierres tumulaires : ces pierres confèrent un abri à toute créature qui se tient dans leur espace.

Trésor : si les PJ parviennent à vaincre les brigands kobolds, ils découvrent les armes figurant dans leur profil, ainsi qu'un total de 34 po.

Et ensuite ?

Une fois le combat terminé, les aventuriers peuvent reprendre leur route vers Havrefroid. Pour plus de détails sur le meilleur moyen d'entretenir un rythme soutenu, reportez-vous à *Conseils au MD*, page suivante.



JASON ENGLE

Une partie de D&D n'est pas qu'une suite sans fin de combats : c'est aussi un jeu narratif de coopération. Au titre de MD, vous posez les bases de l'histoire et les joueurs réagissent en vous décrivant ce que font leurs personnages face à une situation donnée.

Toutefois, il est parfois nécessaire de prendre les choses en main, notamment lorsque les joueurs ne voient pas bien la voie sur laquelle vous voulez les mettre ou ne savent plus trop quoi faire.

Rythme

Si vous ne prenez pas garde à ce à quoi vos joueurs réfléchissent, le rythme risque fort de ralentir. Quand tout le monde cesse de parler et se tourne vers vous, c'est qu'il est temps de demander aux joueurs ce qu'ils veulent faire désormais. Vos questions doivent les interpeller et leur faire comprendre que vous attendez d'eux quelque chose.

Parfois, les bavardages ne font pas franchement avancer la partie. Vous pouvez laisser vos joueurs échanger quelques plaisanteries et lancer des répliques tirées de leurs films préférés, mais vous devez être à l'écoute de chacun. C'est à vous de faire avancer la partie. Vous pouvez donc leur poser une question qui relancera leur intérêt, comme : « Alors, que voulez-vous faire maintenant que les kobolds sont morts ? »

Poser les bonnes questions

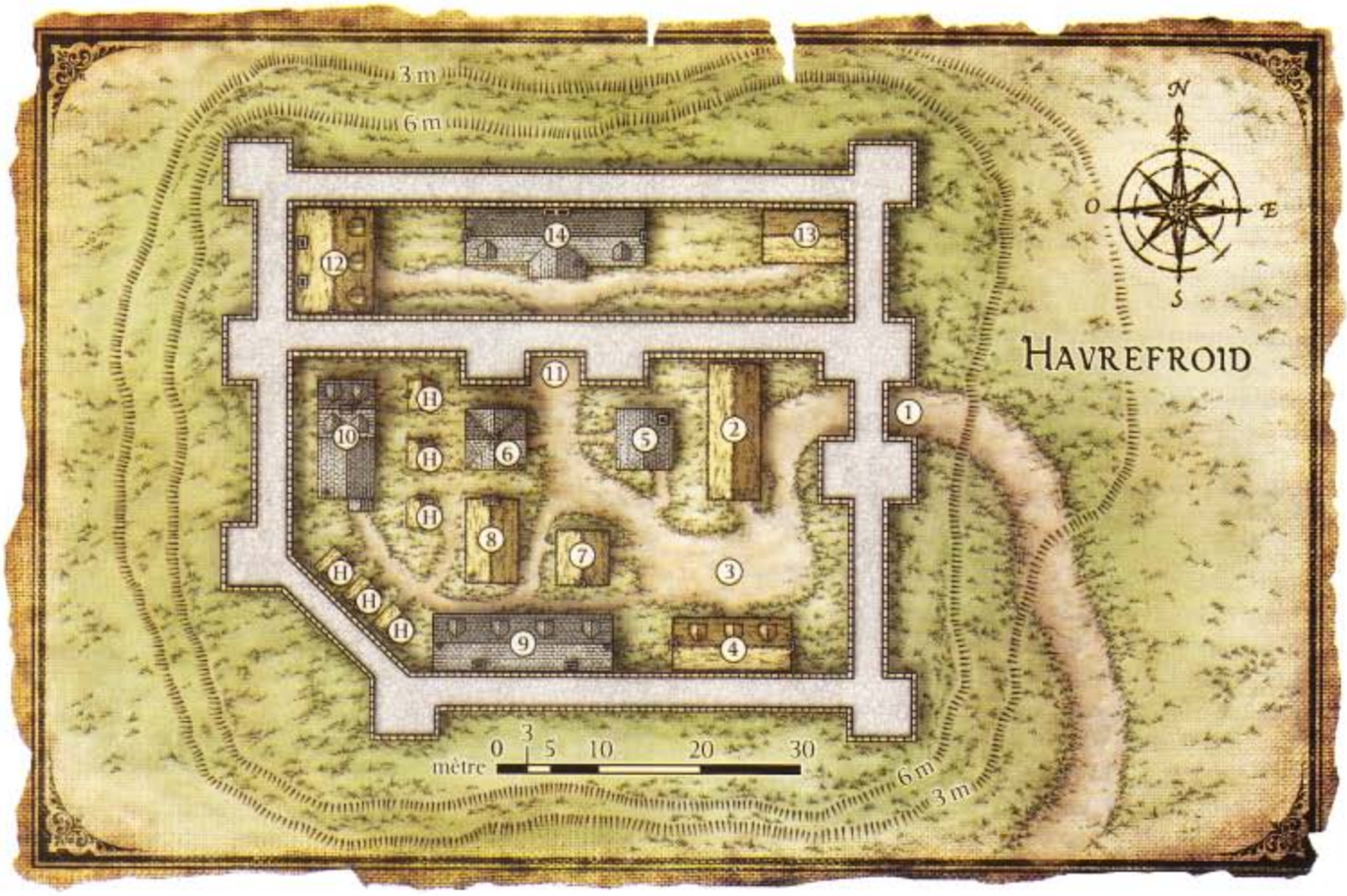
Parfois, les joueurs ne savent pas trop quoi faire, même quand vous leur posez la question. Dans ce cas, tentez de les remettre sur les rails en leur posant une question pertinente.

Par exemple, si les joueurs se mettent à cogiter quant à la suite des événements, demandez-leur : « Êtes-vous prêts à reprendre la route de Havrefroid ? »

Événements imprévus

Parfois, les joueurs ont des idées auxquelles vous n'avez pas songé. Parfait ! Profitez-en tout simplement. Cela peut-il faire avancer l'histoire ? Si oui, tentez d'intégrer leur plan à la trame de l'aventure. Cela va demander un petit peu de gymnastique intellectuelle, mais cela peut aussi être l'occasion de donner un peu plus de profondeur aux PNJ et monstres. Si les PJ capturent et interrogent un kobold, comment va réagir ce brigand ?

Par exemple, dans la rencontre précédente, il est précisé que les kobolds savent pertinemment que c'est la torture qui les attend s'ils conduisent des étrangers à leur repaire. Toutefois, des PJ qui capturent un kobold auront des chances de le convaincre, de l'intimider ou de glaner des bribes d'informations. Leur prisonnier pourra ainsi leur lancer le nom de son chef, « Dendefer », avant de gémir de terreur.



MIKE SCHILEY

Quelle que soit l'amorce d'aventure qui a conduit les aventuriers au village, ils doivent commencer par trouver un endroit où loger. Les villageois envoient les étrangers au seul endroit susceptible de les accueillir, l'*Auberge de Wrafton*.

Étant donné qu'il s'agit d'un lieu où les villageois ont l'habitude de se réunir, les PJ auront des chances d'y trouver les habitants les plus importants du village de temps à autre.

Havrefroid

Village, 977 habitants

La route du Roi, sillonnée d'ornières, vous mène jusqu'au pied d'une grosse colline, sur laquelle se dresse le village fortifié de Havrefroid. Ce dernier est niché dans les contreforts rocheux du sud des pics de Cairgorm. Les remparts sont constitués de pierres usées et surmontés de palissades défensives.

Quelques demeures au toit de chaume sont dispersées tout autour du village, chacune attenante à quelques champs ou pâturages. En dehors des fermes, on trouve à l'ouest et au sud de bien sombres bois, alors qu'au nord apparaissent de hauts pics.

La plupart des habitants de Havrefroid n'ont jamais quitté le val. Beaucoup sont fermiers, mais l'enceinte du village abrite divers artisans. Des chariots empruntent parfois la route de l'est pour commercer avec le village voisin, situé à cinq jours. À l'inverse, il arrive que des chariots fassent leur entrée dans le bourg, les villageois se rassemblant alors avec agitation sur la place du marché pour entendre les nouvelles du monde et acheter des biens exotiques.

Autorités : Ernest Padraig, seigneur de Havrefroid, est un descendant de la noble famille qui régnait sur la région du temps du vieil empire. Les gens du coin ont toujours été contents de son père et trouvent le règne de leur nouveau seigneur tout aussi juste. Toutefois, Padraig n'est pas détenteur d'un pouvoir absolu. Par exemple, il s'est révélé incapable de lever une force armée parmi les villageois pour régler le problème des kobolds sur la route.

Padraig est aussi à la tête de « l'active de Havrefroid », un groupe de dix soldats qui jouent un rôle de police dans les environs de la partie fortifiée de la communauté. Ces hommes patrouillent par deux. En cas de besoin, Padraig peut réunir une cinquantaine de civils en l'espace d'une journée. Toutefois, il ne peut le faire que si le village est directement menacé. En effet, les villageois n'ont aucune envie de patrouiller la route au-delà de leurs fermes.

Profil démographique : la population de Havrefroid est principalement composée d'humains, auxquels il faut ajouter quelques familles naines et une poignée de représentants d'autres races communes, dont un couple d'elfes.

Économie : Havrefroid est un village agricole dont l'économie est basée sur le commerce et le troc, mais le seigneur Padraig nourrit le système monétaire en battant sa propre monnaie. Les aventuriers n'auront aucun problème pour se ravitailler s'ils ont assez d'or.

1. Porte et enceinte

Ouverte de jour, fermée et barrée de nuit, la porte du village est surveillée par deux gardes, quelle que soit l'heure. Ils saluent aimablement les autochtones et envoient les voyageurs (qu'ils prennent systématiquement pour des marchands) à l'*Auberge de Wrafton*.

L'enceinte est pourvue d'un étroit parapet qui fait tout le tour du village. Si Havrefroid venait à être attaqué, les hommes d'active et les miliciens viendraient garnir l'enceinte pour repousser la menace.

2. Auberge de Wrafton

Cette auberge spacieuse est le débit de boissons de toute la région. À l'instar de toutes les tavernes, elle propose de la bière, du vin et quelques alcools. Des repas sont servis à ceux qui ont les moyens de s'en offrir, et quelques lits sont à la disposition des voyageurs. Une véritable horde de villageois s'y retrouve chaque nuit pour boire, papoter, chanter et jouer à quelques jeux de hasard.

En plus des villageois, c'est ici qu'on a le plus de chances de rencontrer les individus de passage.

Tous les habitués connaissent les grandes lignes de l'histoire du village et du château en ruine. Toutefois, seul Valthrun sait que le fort fut bâti pour contenir une faille ouvrant sur la Gisombre.

Salvana Wrafton : la propriétaire des lieux est une humaine qui emploie plusieurs serveurs, serveuses et cuisiniers. C'est une femme amicale et très ouverte d'esprit, qui affiche un sourire quasi permanent et accueille chaleureusement les clients.

Eilian l'Ancien : ce vieux fermier est un habitué de l'auberge. Chaque nuit, il prend place à une table située dans un coin. Il possède une ferme dans la vallée, sur la route du Roi, et s'intéresse à l'histoire de Havrefroid. C'est une bonne source d'informations, d'autant qu'il adore parler.

Valthrun le Prescient : Valthrun est un sage doublé d'un érudit qui vit dans une tour de l'enceinte de Havrefroid. Quelquefois, il se montre à l'auberge, histoire de bavarder un peu. Il connaît bien la région, mais ne sait rien des activités du culte de la mort. Il est au courant de la faille scellée sous les ruines du vieux fort, mais n'aborde pas ce genre de sujet avec le premier aventurier venu et n'en parle jamais avec les villageois de peur de semer la panique. Il sait écouter et pose tout juste assez de questions pour faire parler ses interlocuteurs.

Seigneur Padraig : de temps en temps, le seigneur du bourg (maître de guerre 3 humain) se rend chez Wrafton. Tous les clients ôtent alors leur chapeau et saluent leur seigneur, puis il se retire vers une table située dans un coin pour siroter une bière. Il est prêt à discuter avec des aventuriers qui l'abordent. Il commencera par croire qu'il s'agit de dignitaires d'un autre village, voire de marchands en quête de nouveaux marchés. Toutefois, s'il a des raisons de les prendre pour des chasseurs de trésors, il leur accordera certainement moins de respect jusqu'à ce qu'ils fassent leurs preuves.

Ninaran : cette chasseresse elfe discrète, qui boit généralement seule, n'est pas franchement bavarde. Froide et cinglante, elle est en fait l'agent de Kalarel et lui fait des rapports réguliers quant aux événements qui animent le village.

3. Place du marché

Tous les deux jours environ, des chariots et carrioles se rassemblent sur la place et proposent des biens aux habitants de Havrefroid. Une fois par semaine, le jour de marché officiel agit tel le chant des sirènes, invitant les villageois à faire leurs courses et à bavarder sur la place. Les fermiers vendent leurs produits, les chasseurs proposent de la viande fumée, les artisans étalent le fruit de leur travail, et il arrive même qu'un marchand venu de l'est déballe sa marchandise, qui renferme parfois des focaliseurs et objets de grande valeur.

Chaque jour, il y a 50% de chances que des objets de la liste du matériel d'aventurier du *Manuel des Joueurs* soient disponibles à la vente. Toutefois, les aventuriers n'ont quasiment aucune chance d'y trouver une armure, des armes, des focaliseurs ou objets magiques.

Delphina Gemmelune : Delphina s'est détournée des forêts pour mener une existence urbaine, du moins si l'on peut qualifier de telle la vie à Havrefroid. Delphina se montre régulièrement sur la place du marché pour y vendre les fleurs sauvages stockées dans sa carriole. Elle aime parler du village aux voyageurs. Elle cueille ses fleurs au nord du bourg et a vu des gobelins près du fort en ruine visible dans les contreforts rocheux.

4. Écurie

Durant les jours de marché, l'écurie est pleine de montures et de bêtes de somme qu'utilisent les vendeurs pour tirer leurs biens. Les voyageurs peuvent eux aussi y laisser leur monture pour 2 pa par jour. Parfois (10% de chances), le maître d'écurie a un cheval de selle ou un chariot à vendre (cf. *Manuel des Joueurs*).

5. Forge

Le propriétaire de la forge du village est un nain du nom de Thair Cogne-charbon. Les PJ pourront y acheter divers biens, dont des pointes, des armes, des armures lourdes, etc. Les armes simples sont disponibles sur-le-champ, mais il leur faudra attendre une journée pour les armes de guerre, et une semaine pour les armes supérieures.

6. Tour de Valthrun

Cette tour bâtie sur cinq niveaux est l'édifice le plus haut de Havrefroid. Selon les rumeurs, elle aurait plus de trois siècles, et c'est Valthrun le Prescient qui en est l'actuel occupant.

Valthrun n'exploite pas l'ensemble de la tour puisqu'il ne vit qu'aux deux derniers étages. Les trois premiers niveaux sont fermés à clef et vides, à l'exception de l'escalier qui monte jusqu'à ses appartements. Valthrun est brièvement décrit dans la partie consacrée à l'*Auberge de Wrafton*. Cet érudit possède un modeste assortiment de rituels de niveaux 1 et 2 qu'il sera prêt à vendre dès lors qu'il aura jaugé la valeur et le mérite d'un aventurier. Pour plus de détails sur les rituels, reportez-vous au *Manuel des Joueurs*.

7. Grand bazar de Bairwin

Bairwin Wildarson a parcouru une grande partie du monde avant d'ouvrir sa boutique à Havrefroid il y a dix ans ; du moins, c'est ce qu'il prétend. Il vend de nombreux articles, dont tout ce qui figure sur la liste du matériel d'aventurier du *Manuel des Joueurs*. Il lui arrive aussi de proposer des objets magiques de niveau 1, et parfois même des *potions de guérison*.

8. Guilde des combattants

Les villageois peuvent se rendre à la guilde des combattants pour s'y entraîner, une fois par semaine, au maniement de l'épée et du bouclier. Les membres de la guilde s'entraînent sur la place, les jours où le marché est fermé. Certains citoyens touchent une solde de milicien (quelques pièces d'argent par an) en s'entraînant au moins une fois par mois et en répondant présents en cas d'urgence. Rond Kelfem, le capitaine de l'active de Havrefroid, supervise aussi la guilde. Selon l'heure de la journée, on le trouve ici, à la caserne ou de quart.

9. Logements

Cette grande maison abrite les appartements des habitants qui ne possèdent pas de ferme ou travaillent au sein du village. Plusieurs familles vivent également dans les habitations (marquées d'un H sur le plan) sises à l'ouest du village. La plupart des villageois qui vivent de l'autre côté des remparts sont des fermiers ou artisans qui vendent ou troquent le fruit de leur labeur sur la place du marché.

10. Temple

Ce grand édifice en pierre est le temple du village. Des quelques divinités vénérées par les autochtones, Avandra, la déesse de chance et du changement, est la plus populaire et importante.

La prêtresse du temple, sœur Linora, se charge de l'office trois fois par semaine, mais elle n'est pas souvent là. Elle préfère rendre visite aux foyers éparpillés autour du village, délivrant ses soins aux habitants et aux animaux, sans compter qu'elle participe à divers projets agricoles. Bien qu'elle n'ait pas de niveaux de prêtre, elle appartient au clergé d'Avandra. Elle n'a donc accès à aucun pouvoir de prêtre, mais connaît les rituels suivants : Guérison des maladies, Préservation des morts et Rappel à la vie.

Cimetière : Havrefroid dispose d'un cimetière dont sœur Linora a la charge. Il se situe au sud, non loin du village.

11. Porte intérieure

Cette porte est fermée et surveillée par deux gardes de Havrefroid de jour. Ils dévisagent sévèrement tous ceux qui s'en approchent et interrogent ceux qui souhaitent voir le seigneur Padraig s'ils n'ont pas rendez-vous. Toutefois, les PJ qui dégagent un air de mystère doublé d'importance pourront convaincre les gardes de les laisser passer s'ils se conduisent avec courtoisie.

12. Réserves de siège de Havrefroid

Bien que cela ne se soit pas produit depuis quelques années, il arrive que Havrefroid soit la cible de groupes de gobelins, kobolds ou gnolls. Dans ce cas, les villageois trouvent refuge dans le manoir fortifié et profitent des réserves d'eau, de farine et autres denrées alimentaires qui y sont stockées.

Le contenu de l'entrepôt est protégé par d'épais murs en bois et une solide serrure (test de Larcin DD 30). Le seigneur Padraig et sœur Linora sont les seuls à avoir la clef.

13. Caserne de Havrefroid

Ces baraquements accueillent les dix gardes professionnels de Havrefroid, ceux que l'on surnomme « l'active ». De jour, deux d'entre eux seulement s'y trouvent, les autres étant en patrouille. De nuit, huit gardes y dorment pendant que leurs deux collègues sont stationnés au niveau de la porte du village. Les gardes présents dans la caserne réagissent rapidement en cas d'appel aux armes, qu'il vienne du manoir ou de quelque autre endroit du village fortifié.

14. Manoir

Ce beau manoir fut bâti lorsque Havrefroid n'était qu'un avant-poste de l'empire de Nérath. Pourvu d'un personnel constitué de cinq serviteurs, l'endroit abrite le seigneur local, son épouse et leurs quatre fils. C'est un bel exemple d'architecture principalement en pierre, alors que le reste du village est constitué de bois et de chaume.

Le seigneur Padraig accepte de rencontrer les aventuriers de passage au village s'ils souhaitent expressément s'entretenir avec lui. À noter qu'il fréquente aussi l'*Auberge de Wrafton*.

Questions/réponses

Au vu des connaissances dont les PJ disposent en arrivant au village, il est fort probable qu'ils posent certaines des questions suivantes. Chaque réponse est associée au PNJ susceptible de la fournir. Les PJ doivent donc mettre la main sur ce PNJ (et lui parler) pour obtenir la réponse. Vous pouvez lire chacune à haute voix, l'adapter avec vos propres mots, ou encore en faire une véritable rencontre interactive entre les aventuriers et le PNJ concerné.

Les PJ ne manqueront assurément pas de poser des questions qui ne figurent pas ci-dessous. Dans ce cas, répondez comme le ferait le PNJ, qu'il connaisse ou non la réponse. Ainsi, un PNJ pourra tenter de bricoler une réponse, une hypothèse ou plus simplement admettre qu'il ne peut aider les PJ.

Q : Avez-vous vu Douven Staul ? Il est venu par ici en quête du tombeau d'un dragon.

Salvana Wrafton : *« Je me souviens d'un gaillard répondant à ce nom. Il a loué une chambre pendant quelque temps et était en affaires avec Eilian. Il est parti du jour au lendemain et n'est jamais revenu. Je ne sais vraiment pas ce qu'il est devenu. »*

Eilian l'Ancien : *« Vous connaissez Douven ? Je me demande bien ce qui a pu lui arriver ! Il a posé plein de questions au sujet du site funéraire situé au sud-ouest du village. Il pensait qu'un dragon avait été enterré par là-bas ! Je lui ai dit qu'il ne s'agissait sans doute que d'un vieux dépotoir, mais il n'a rien voulu savoir, juré, monsieur ! Évidemment, je lui ai indiqué la direction de l'endroit. Vous savez, je suis un peu la mémoire vivante du coin ! Mais, pour en revenir à Douven, il a suivi mes instructions et on ne l'a jamais revu. J'espère qu'il ne lui est rien arrivé de fâcheux ! »* Eilian dessine alors une petite carte montrant le chemin du « site funéraire ». Il ne sait rien de ce qui a pu arriver à Douven et de la nature du site. Il ne s'y est jamais rendu et tient ses renseignements de vieux récits de chasseurs. Sa carte suffit pour trouver l'endroit.

Valthrun le Prescient : *« Le tombeau d'un dragon ? Je crois qu'il existe au sud-ouest un endroit lié à un vieux dragon, mais je suis incapable de dire si cette légende a un fond de vérité. »*

Q : Avez-vous entendu parler d'un vieux fort dans la région ?

Salvana Wrafton : *« Oh ! Le fort ? Il se situe au nord-est du village, dans les pics de Cairgorm. Mais nul n'emprunte jamais cette route. Elle est trop dangereuse et on y trouve des monstres de toutes sortes ! Comme des fantômes et des vampires, d'après ce qu'on m'en a dit. Personne n'est prêt à risquer sa vie pour s'y rendre. Mais vous devriez parler avec Valthrun, il en saura sans doute davantage. »*

Valthrun l'Ancien : *« Le fort a été bâti durant l'âge d'or du vieil empire ; une sorte de tour de guet dont je ne me rappelle pas le rôle exact. Certains pensent que c'était pour lutter contre les maraudeurs gnolls, mais je n'en crois pas un mot. Toutefois, le fort a plus que joué son rôle. Il était déjà en ruine lorsque je suis né ; sans doute un repaire gobelin à l'époque. Mais vous avez éveillé ma curiosité. Lorsque je rentrerai dans ma tour, je me plongerai dans ma bibliothèque. La prochaine fois que nous nous verrons, j'en saurai sans doute plus. »*

Valthrun ne révélera pas tout ce qu'il sait du fort en ruine lors de sa première rencontre avec les PJ. Il leur confiera l es informations ci-dessus et attendra de voir ce qu'ils font. Par la suite, il leur en dira plus, du moins si deux jours se sont écoulés et qu'ils ont prouvé qu'ils étaient de bons bougres. Reportez-vous alors à l'interlude 2, page 33. Dans l'attente, il les invitera à aller voir le seigneur Padraig, qui pourrait avoir une petite mission à leur confier.

Delphina Gemmelune : *« Je cueille des fleurs près du vieux fort. Faites très attention si vous décidez de vous y rendre car il y a de plus en plus de gobelins dans les ruines. Je ne sais pas d'où ils peuvent bien venir, mais ils m'ont donné l'impression de s'être installés pour de bon. »*

Q : Nous avons été attaqués par de petits humanoïdes à la peau rouge et brune en venant au village. Savez-vous que vous avez un problème de bandits sur les bras ?

Salvana Wrafton : *« Des kobolds ! Ces parasites se montrent de plus en plus téméraires ! Le seigneur Padraig sera sans doute intéressé par votre histoire. Il essaye depuis plusieurs mois de lever une milice pour nous débarrasser de ces vermines, mais sans succès. »*

Eilian l'Ancien : *« De petits bandits rouge et brun sur la route ? La vieille route du Roi ? Vraiment ? Je n'en savais rien. Ça pourrait être des toques rouges. Ils viennent parfois de Féerie pour semer la zizanie, mais je n'en avais pas entendu parler... en tout cas, pas dans la région. Vous êtes sûrs qu'il s'agissait de toques rouges ? »*

Thair Cogne-charbon : *« Ainsi, vous êtes tombés sur les brigands kobolds ? Ouais, il s'agit bien de cela ; des kobolds. De vilaines fientes de dragon si vous voulez mon avis ! Il y en a toujours eu dans la région, mais ils sont particulièrement hardis depuis quelques mois. Au point que certains marchands qui avaient l'habitude de nous rendre visite régulièrement ne viennent plus. Je crains que d'autres suivent leur exemple si rien n'est fait pour chasser ces abominables créatures. »*

Bairwin Wildarson : *« Comme ça, vous êtes tombés sur nos kobolds ? Enfin, ce ne sont pas vraiment les nôtres, mais ils ont pris l'habitude d'embêter les voyageurs qui empruntent la route du Roi. Et effectivement, ce qui n'était au départ qu'une simple nuisance est sur le point de menacer l'économie du village. Les voyageurs se font de plus en plus rares, et j'ai de plus en plus de mal à achalander mon échoppe avec de beaux produits. Je me rappelle avoir fait un voyage du côté du lointain marais aux Trèfles, il y a bien longtemps. L'endroit était littéralement envahi de kobolds parce que les gens de la région refusaient de les chasser. Je me demande combien de temps il va falloir avant qu'ils aient l'audace de s'attaquer directement au village ? »*

Rom Kelfem : *« J'aimerais tant que nous ayons davantage de moyens. Ça nous permettrait de chasser ces kobolds de la région et de les renvoyer dans les fosses nauséabondes qui les ont vus naître. J'ai entendu prononcer le nom d'un chef maraudeur, un certain Dendefer, mais je ne sais pas de qui il peut s'agir. Si jamais vous en apprenez davantage, j'apprécierais que vous me fassiez part de vos découvertes. »*

Dendefer

Sœur Linora : *« Les kobolds ne se contentent pas de frapper des cibles qui empruntent la route. Ils ont commencé à s'en prendre aux fermes les plus éloignées, attaquant les maisons et emportant le bétail au plus fort de la nuit. J'ai lancé un appel au seigneur Padraig, mais il n'a ni les ressources ni les moyens de lever une force capable de les repousser. Je crains que tout ceci n'annonce un véritable désastre à venir. »*

Ninaran : *« Soyez gentils, fichez-moi la paix. Je suis venue boire un verre pour me détendre. J'ai entendu parler des maraudeurs de la route, mais je n'ai eu aucun problème avec eux, alors laissez-moi tranquille. »*

Q : Nous avons entendu dire que vous aviez du travail pour des aventuriers chevronnés.

Seigneur Padraig : *« Vous êtes tombés sur les kobolds qui ont fait de la route du Roi et des fermes alentour leur terrain de chasse personnel ? Ces créatures me chagrinent profondément, mais les villageois refusent de reconnaître la gravité du problème. Les attaques sont de plus en plus nombreuses depuis quelques mois. Quelque chose excite ces monstres. Accepteriez-vous de travailler sous mon autorité ? Évidemment, je vous payerais pour ce service. »*

Si les aventuriers se laissent convaincre par la proposition de Padraig, il leur tend une carte montrant l'emplacement du repaire kobold, au sud-est du village. Il ajoutera qu'un groupe d'aventuriers vaillants a toutes ses chances contre les créatures. Si les PJ acceptent l'offre, Padraig précisera aussi qu'ils seront libres de conserver le butin des monstres, même s'ils y trouvent des biens appartenant aux villageois. Enfin, il leur versera 100 po.

Q : Un culte mène-t-il des activités étranges dans la région ?

Salvana Wrafton : *« Quelle idée ridicule ! Havrefroid observe les préceptes d'Avandra. Il n'y a aucun culte dans les environs ; j'en suis certaine ! »*

Eilian l'Ancien : *« Un culte ? Comme un culte de la mort ? Ouah ! Ça serait quelque chose ! Vous pensez qu'ils sacrifient des gens à Reine Corneille ou quelque démon infernal ? Vous avez vu des sacrifices ? Je peux aller voir ? »*

Valthrun le Prescient : *« Il n'y a plus de véritable culte du mal depuis plus d'un siècle dans la région. D'où sortez-vous cette étrange idée, mes amis ? J'ai peur que quelqu'un tente de vous mettre sur une fausse piste. »*

Thair Cogne-charbon : *« Oh ! Non ! Vous avez découvert mes vils projets. Je n'ai maintenant d'autre choix que de vous tuer... Ha, ha ! Désolé, mais je n'ai pas pu résister. Un culte ici, à Havrefroid ? C'est vraiment ridicule. Ha, ha ! Merci pour cette bonne blague, vous m'avez bien fait rire. »*

Seigneur Padraig : *« Êtes-vous au courant de quelque chose qui m'aurait échappé ? Est-ce sérieux ? Dois-je m'inquiéter ? Non, bien sûr que non. Un culte ? Ici ? Absurde. C'est absurde. »*

Sœur Linora : *« Les villageois de Havrefroid sont de bonnes gens. Vous ne trouverez aucune trace du mal ici, je vous assure. Je suis certaine que si un culte sévissait dans la région, j'en aurais entendu parler. Et j'aurais agi au nom d'Avandra, vous pouvez en être certains. »*

ERIC DESCHAMPS

Falaise forestière

Rond Kelfem : *« Un culte ? Non, je ne crois pas. En dehors des kobolds et de quelques scènes de ménage entre villageois, il ne se passe pas grand-chose par ici. Dans la campagne, vous voulez dire ? Peut-être y a-t-il un culte caché quelque part, mais je n'en avais pas entendu parler avant de vous croiser. »*

Ninaran : *« Un culte ? Vous en avez entendu parler ? Dieu merci ! Je pensais que tout le village était de mèche avec les monstres ! Je surveille justement les membres de ce culte. Ils entrent et sortent d'une caverne cachée derrière une chute d'eau, dans une falaise située au sud-est du village. Mais faites très attention car je crois qu'ils ont un lien avec les kobolds. »*

Pour l'instant, le village se refuse à croire en l'existence d'un culte maléfique agissant dans les environs. Si les PJ l'abordent et qu'elle veut bien leur parler, seule Ninaran prendra la menace au sérieux. Bien entendu, elle les envoie en direction du repaire des kobolds dans l'espoir que les brigands et leur chef, Dendefer, les éliminent et mettent fin à la menace qu'ils font peser sur les projets de Kalarel.

Par la suite, les PJ auront la preuve de l'existence du culte (cf. interlude 2, page 33).

Étapes suivantes

Quelle que soit la prochaine destination des PJ, les bandits kobolds leur tomberont dessus dès qu'ils quitteront le village dans le but de venger leurs camarades. Pour plus de détails, reportez-vous à **Z1 : L'embuscade kobold**, page suivante.

Après ce traquenard, enchaînez avec la rencontre tactique correspondant aux actions et aux projets des PJ.

Si les aventuriers décident d'enquêter sur la disparition de Douven Staul et le mystère du site funéraire draconique (parce qu'ils ont découvert cette histoire à Havrefroid ou parce que vous vous êtes appuyé sur l'amorce du mentor porté disparu), ils partent au sud du village, vers la rencontre **Z4 : Le site funéraire**, page 30.

Si les aventuriers acceptent de débarrasser la région des kobolds conformément aux souhaits de Padraig, ou s'ils suivent le tuyau de Ninaran, ils prennent la direction du sud-est, vers les coteaux de Terregarde et la rencontre **Z2 : Devant le repaire des kobolds**, page 26.

Enfin, les aventuriers peuvent se rendre directement au fort en ruine. Dans le cas contraire, ils finiront certainement par y arriver. Leur première expérience avec l'endroit prendra la forme de la rencontre **Zone 1 : La salle de garde des gobelins**, page 38.

MIGUEL COIMBRA

Z1 : L'EMBUSCADE KOBOLD

Rencontre de niveau 2 (625 px)

CONFIGURATION

Après avoir fait le tour de Havrefroid, les PJ repartent en rase campagne. Où qu'ils se rendent, ils vont être victimes d'un traquenard. Un groupe de kobolds a pris position en bord de route, bien décidé à tendre un guet-apens aux aventuriers lorsqu'ils seront à quelque distance du village. Ces humanoïdes sont particulièrement disciplinés et attendent que les PJ soient dans une position vulnérable avant de passer à l'attaque.

Utilisez le plan format poster de la route du Roi, censé représenter une section de route différente.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

1 franc-tireur kobold (T)
3 draco-écus kobolds (D)
1 dracoprêtre kobold (P)

Laissez les joueurs placer les figurines de leurs personnages sur la route, près du bord ouest de la carte, puis autorisez-leur un test de Perception DD 25. Ceux qui le réussissent seront libres d'agir au premier round de combat, mais les autres devront attendre que les kobolds aient effectué leur premier tour de jeu (cf. *Gestion d'une embuscade*, page suivante pour plus de détails).

Si les kobolds surprennent les PJ, lisez ce qui suit :

Des cris de guerre vous parviennent depuis les buissons alors que de petites silhouettes jaillissent de leur cachette. Les créatures sont semblables à celles qui vous ont déjà attaqués, mais trois d'entre elles portent une épée longue et un bouclier.

Déterminez l'initiative et débutez le combat.

Franc-tireur kobold (T) — Franc-tireur niveau 1
Humanoïde naturel (kobold) de taille P — 100 px

Initiative +5 — **Sens** Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 27 ; **péril** 13
CA 15 ; **Vigueur** 11, **Réflexes** 14, **Volonté** 13
VD 6

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d8 dégâts ; cf. aussi *attaque en nombre*

Avantage de combat
Les attaques de corps à corps et à distance du franc-tireur kobold infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Attaque en nombre
Le franc-tireur kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le franc-tireur kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais — **Langues** draconique
Compétences Acrobaties +8, Discrétion +10, Larcin +10

For 8 (-1)	**Dex** 16 (+3)	**Sag** 10 (+0)
Con 11 (+0)	**Int** 6 (-2)	**Cha** 15 (+2)

Description cette agile créature reptilienne est recouverte d'écailles rouge et brun, porte une armure de cuir sombre, et manie une lance et un bouclier léger.

3 draco-écus kobolds (D) — Soldat niveau 2
Humanoïde naturel (kobold) de taille P — 125 px chacun

Initiative +4 — **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 36 ; **péril** 18
CA 18 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 13, **Volonté** 13
Résistances acide 5
VD 6

⊕ **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du draco-écu kobold.

Tactique du draco-écu (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent s'éloigne en se décalant ou quand un ennemi se déplace de manière à lui être adjacent ; à volonté)
Le draco-écu kobold peut se décaler de 1 case.

Attaque en nombre
Le draco-écu kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le draco-écu kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais — **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +7, Discrétion +9, Larcin +9

For 14 (+3)	**Dex** 13 (+2)	**Sag** 12 (+2)
Con 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Cha** 10 (+1)

Description chacun de ces humanoïdes reptiliens aux écailles rouges porte une épée courte et ce qui ressemble à une écaille de dragon en guise de bouclier.

Dracoprêtre kobold (P) — Artilleur (meneur) niveau 3
Humanoïde naturel (kobold) de taille P — 150 px

Initiative +4 — **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 36 ; **péril** 18
CA 17 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 15
VD 6

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d8 dégâts.

⚹ **Orbe d'énergie** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Distance 10 ; +6 contre Réflexes ; 1d10 + 3 dégâts d'acide.

⇐ **Foi insufflée** (mineure ; rencontre)
Explosion de proximité 10 ; les alliés kobolds pris dans l'explosion gagnent 5 points de vie temporaires et peuvent se décaler de 1 case.

⇐ **Souffle de dragon** (simple ; rencontre) ✦ **acide**
Décharge de proximité 3 ; +6 contre Vigueur ; 1d10 + 3 dégâts d'acide. *Échec* : demi-dégâts.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le dracoprêtre kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais — **Langues** commun, draconique
Compétences Discrétion +11, Larcin +11

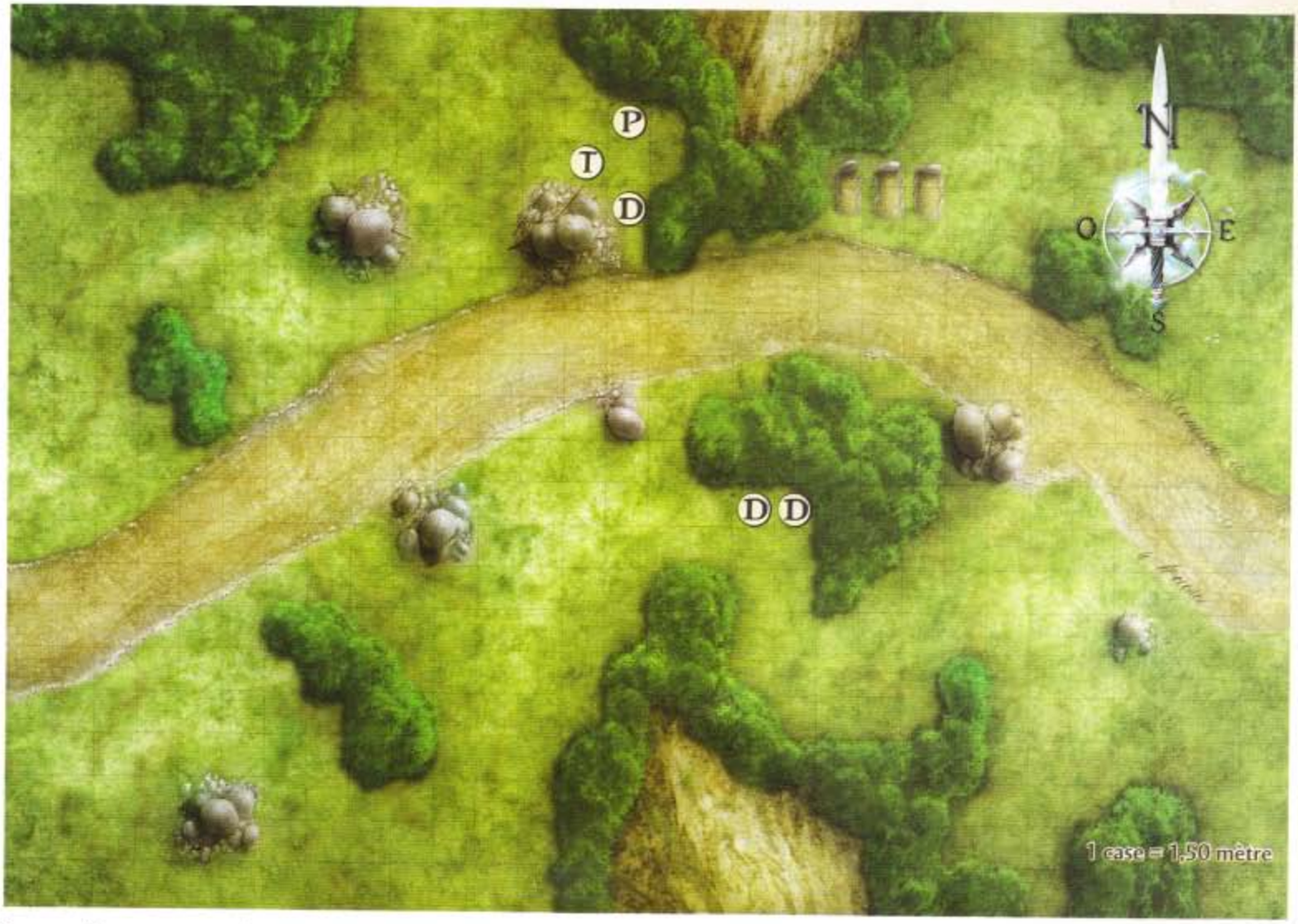
For 9 (+0)	**Dex** 16 (+4)	**Sag** 17 (+4)
Con 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Cha** 12 (+2)

Description cet humanoïde reptilien porte un masque en os taillé à l'image d'une tête de dragon. Il brandit également une lance et porte une armure de peau rouge vif.

TACTIQUE

Qu'ils bénéficient ou non de l'effet de surprise escompté, les draco-écus chargent le PJ le plus proche. Ils souhaitent

JASON ENGLE



frapper fort, concentrer leurs attaques sur un même adversaire et réduire l'efficacité des personnages.

Le franc-tireur n'engage pas les combattants adverses, mais s'intéresse à un magicien ou autre PJ d'apparence fragile.

Le dracoprêtre passe un ou deux rounds à lancer des *orbes d'énergie* sur les PJ isolés. Il tente de faire en sorte que les draco-écus se tiennent entre lui et les PJ, tout en restant dans un rayon de 10 cases de ses alliés pour pouvoir utiliser *foi insufflée*.

Particularités de la zone

Lumière : vive, sauf si les PJ voyagent de nuit (lumière faible dans ce cas).

Route et herbe : la route est constituée de terre, de cailloux broyés et de restes de vieux pavés. Les cases de route ou d'herbe ne gênent en rien les déplacements et n'affectent pas la visibilité.

Rochers : la route est bordée de rochers qui confèrent un camouflage et sans doute un abri aux créatures qui se tiennent derrière.

Les rochers mesurent 1,50 mètre de haut. Pour y monter, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 15 et y consacrer 4 cases de déplacement. Une fois sur le rocher, le personnage peut évoluer sur les autres cases de rocher adjacentes ; il s'agit alors d'un terrain difficile.

Feuillage : une végétation dense pousse en plusieurs endroits, tout près de la route. Ces zones sont légèrement voilées et confèrent un camouflage à tous ceux qui attaquent depuis ces zones ou au sein même de celles-ci. Là encore, il s'agit de terrain difficile.

Trésor : si les PJ parviennent à vaincre les bandits kobolds, ils découvrent un total de 5 po et 23 pa.

De plus, les PJ trouveront autour du cou du dracoprêtre un collier au bout duquel pend une figurine d'obsidienne représentant un dragon. Sous celle-ci a été gravé un motif qui évoque un crâne pourvu de cornes de bouc. Quiconque réussit un test de Religion DD 15 reconnaîtra là une représentation stylisée du seigneur démon des morts-vivants, Orcus. Les PJ pourront revendre le collier pour 80 po à Havrefroid.

Gestion d'une embuscade

Le but de l'embuscade est de créer un effet de surprise, afin que les assaillants bénéficient d'un avantage sur leurs ennemis. En cas de succès, les attaquants profitent donc d'un round de surprise.

Durant ce round de surprise, les assaillants agissent dans l'ordre d'initiative. Chacun peut entreprendre une action simple, alors que les défenseurs sont incapables d'agir. Les créatures qui bénéficient de l'effet de surprise jouissent d'un avantage de combat, ce qui leur confère un bonus de +2 à l'attaque contre les adversaires surpris. Quand tous les assaillants ont joué leur tour de jeu, le round prend fin et les créatures surprises ne le sont plus.

Débute alors un nouveau round de combat, la créature ayant obtenu le test d'initiative le plus élevé agissant en premier. L'avantage d'une embuscade ne dure que 1 round, mais il peut faire la différence dans une rencontre.

Z2 : DEVANT LE REPAIRE DES KOBOLDS

Rencontre de niveau 1 (575 px)

Configuration

Si les aventuriers décident de se mettre en quête du repaire des kobolds et d'éliminer ces derniers une bonne fois pour toutes (que ce soit de leur propre chef, sur l'injonction du seigneur Padraig ou en suivant les conseils de Ninaran), ils prendront la direction du sud-est (cf. carte, page 4). Cette rencontre et la suivante s'appuient sur le plan format poster de la falaise forestière.

Placez les PJ dans la partie défrichée de la gauche du plan. Dès lors, ils sont en droit d'effectuer des tests de Discrétion pour s'approcher du repaire et espérer bénéficier de l'effet de surprise, mais ils peuvent tout aussi bien charger.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

1 franc-tireur kobold (T)
10 sbires kobolds (S)
1 draco-écu kobold (D)
1 frondeur kobold (F)

Au moment où les PJ arrivent sur zone, lisez-leur ceci :
Une succession de minuscules clairières vous mène jusqu'à une chute d'eau dévalant un petit à-pic. Le cours d'eau descend à flanc de colline et coule en direction du sud-ouest.

Test de Perception
DD 13 *Vous avez l'impression d'entendre de nombreuses voix malgré le vacarme de la chute d'eau.*
DD 15 *Plusieurs kobolds sont visibles au travers des arbres.*

Ne placez les kobolds sur la carte que si les PJ réussissent un test de Perception DD 15, nécessaire pour les apercevoir, et ne révélez que la section de plan qui se situe à l'entrée de la caverne. De leur côté, les kobolds remarqueront les personnages si ces derniers ratent un test de Discrétion DD 12. Dans ce cas, déterminez l'initiative. Si les PJ ne prennent même pas la peine d'être discrets, les kobolds les aperçoivent tout de suite. Les arbres ne bloquent pas la ligne de mire, mais confèrent un abri.

Tactique

Le draco-écu et le franc-tireur laissent les sbires agir en premier. Les sbires les plus proches du cercle sacré se rapprochent de ce dernier, tentant d'y prendre position avant que les PJ n'engagent le draco-écu au corps à corps.

Du reste, ce dernier est bien décidé à y rester et à ne pas céder un pouce de terrain. Le franc-tireur s'éloigne de l'entrée de la caverne dans l'espoir de prendre un adversaire en tenaille avec l'un des sbires. Enfin, le frondeur tire à distance.

Si la situation tourne au vinaigre, le frondeur crie en draconique : « Il faut prévenir Dendefer ! », puis il se précipite dans le repaire pour alerter ses camarades. Si les PJ ne parviennent pas à le tuer avant qu'il disparaisse, il prévient tous les kobolds qui s'y trouvent. Cela signifie que la première vague de kobolds rencontrée dans le repaire sera prête au moment où les PJ pénétreront dans la caverne. Cela aura aussi une influence sur la seconde vague de kobolds, qui fera son apparition au bout de 3 rounds. À noter que ces deux vagues ne sortiront pas de la caverne, si ce n'est pour poursuivre les personnages en fuite.

10 sbires kobolds (S) — **Sbire niveau 1**
Humanoïde naturel (kobold) de taille P — 25 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 15 ; **Vigueur** 11, **Réflexes** 13, **Volonté** 11 ; cf. aussi *sens des pièges*.
VD 6

Lance (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+5 contre CA ; 4 dégâts.

Javeline (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +5 contre CA ; 4 dégâts.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le sbire kobold se décale de 1 case au prix d'une action mineure.

Sens des pièges
Le sbire kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais — **Langues** draconique
Compétences Discrétion +5, Larcin +5

For 8 (-1)	**Dex** 16 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Con 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Cha** 10 (+0)

Équipement armure de peau, bouclier léger, lance, 3 javelines

Franc-tireur kobold (T) — **Franc-tireur niveau 1**
Humanoïde naturel (kobold) de taille P — 100 px

Initiative +5 — **Sens** Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 27 ; **péril** 13
CA 15 ; **Vigueur** 11, **Réflexes** 14, **Volonté** 13
VD 6

Lance (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d8 dégâts ; cf. aussi *attaque en nombre*.

Avantage de combat
Les attaques de corps à corps et à distance du franc-tireur kobold infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Attaque en nombre
Le franc-tireur kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le franc-tireur kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Repérage des pièges (simple ; à volonté)
Le franc-tireur kobold se déplace jusqu'à sa VD sans déclencher les pièges dont il a connaissance.

Alignement mauvais — **Langues** draconique
Compétences Acrobaties +8, Discrétion +10, Larcin +10

For 8 (-1)	**Dex** 16 (+3)	**Sag** 10 (+0)
Con 11 (+0)	**Int** 6 (-2)	**Cha** 15 (+2)

Équipement cette agile créature reptilienne est recouverte d'écailles rouge et brun, porte une armure de cuir sombre, et manie une lance et un bouclier léger.

Draco-écu kobold (D) **Soldat niveau 2**
Humanoïde naturel (kobold) de taille P 125 px chacun

Initiative +4 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 36 ; **péril** 18
CA 18 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 13, **Volonté** 13
Résistances acide 5
VD 6

⊕ **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du draco-écu kobold.

Tactique du draco-écu (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent s'éloigne en se décalant ou quand un ennemi se déplace de manière à lui être adjacent ; à volonté)
Le draco-écu kobold peut se décaler de 1 case.

Attaque en nombre
Le draco-écu kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le draco-écu kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +7, Discrétion +9, Larcin +9

For 14 (+3)	**Dex** 13 (+2)	**Sag** 12 (+2)
Con 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Cha** 10 (+1)

Équipement cet humanoïde porte une épée courte et ce qui ressemble à une écaille de dragon en guise de bouclier.

Frondeur kobold (F) **Artilleur niveau 1**
Humanoïde naturel (kobold) de taille P 100 px

Initiative +3 **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 24 ; **péril** 12
CA 13 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 12
VD 6

⊕ **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+5 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

⊛ **Fronde** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts ; cf. aussi *tir spécial*.

Tir spécial
Le frondeur kobold peut utiliser des munitions spéciales avec sa fronde. Il dispose généralement de trois billes pour *tir spécial*, comme le montre la liste ci-dessous. Une attaque de *tir spécial* qui inflige des dégâts entraîne également un effet supplémentaire qui dépend de son type :
1 bille puante : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
2 billes gluantes : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le frondeur kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais **Langues** draconique
Compétences Acrobaties +8, Discrétion +10, Larcin +10

For 9 (-1)	**Dex** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Con 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Cha** 10 (+0)

Description cette petite créature reptilienne porte une armure de cuir et une fronde avec 20 billes. Trois minuscules globes en céramique pendent à la bandoulière qu'elle porte en travers de la poitrine.

Particularités de la zone

Lumière : vive, sauf si les PJ voyagent de nuit (lumière faible dans ce cas). Les PJ munis de sources de lumière qui s'approchent de la zone ne peuvent naturellement pas user de Discrétion.

Arbres : les arbres n'affectent pas les déplacements, mais confèrent un abri.

Cercle sacré : de vieilles runes magiques et scintillantes apparaissent au sol. Toute créature qui se tient sur une rune ou au centre du cercle bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque.

Cours d'eau : la rivière n'est pas assez profonde pour affecter les déplacements, si ce n'est dans les cases qui renferment également des pierres (terrain difficile).

Chute d'eau : l'eau dévale l'à-pic et dissimule l'entrée du repaire des kobolds. L'eau située dans les 5 cases qui séparent les deux saillies rocheuses est agitée, ce qui en fait un terrain difficile.

Trésor : si les PJ parviennent à vaincre les gardes kobolds, ils découvrent un total de 4 po et 17 pa.

Dans le repaire

Les créatures situées dans le repaire (et décrites dans la rencontre suivante) ne sortent pas pour affronter les PJ, car elles sont persuadées que les gardes parviendront à les vaincre. Toutefois, si un PJ au moins y entre avant que les combats ne soient terminés à l'extérieur, cette nouvelle rencontre débute. Les créatures du repaire qui sont conscientes de l'arrivée d'ennemis déterminent aussitôt leur initiative. Ainsi, vous devrez intégrer ces nouveaux combattants à l'ordre d'initiative existant. Les kobolds du repaire attaqueront alors les ennemis présents dans la zone à leur tour de jeu.

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

Configuration

Les PJ peuvent maintenant entrer dans le repaire et affronter les derniers kobolds sur leur terrain. Cette rencontre peut avoir lieu après qu'ils ont vaincu les kobolds en faction à l'extérieur, ou pendant que les combats font toujours rage. Heureusement, elle se déroule en deux temps.

Déterminez d'initiative dès que les monstres prennent conscience de la présence des intrus. Si les PJ usent de Discrétion pour pénétrer dans la caverne, ils bénéficient d'un round de surprise. Si l'un des gardes stationnés à l'extérieur a prévenu ses camarades, ces derniers sont prêts lorsque les PJ débarquent.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

Première vague : 3 francs-tireurs kobolds (T), **10 sbires kobolds** (S)

Seconde vague (3 rounds plus tard) : 2 draco-écus kobolds (D), **1 dracoprêtre kobold** (P), **Dendefer** (F)

Lorsque la première vague attaque, lisez ceci :

Une grosse dizaine de kobolds est présente dans la caverne, leurs cris et hurlements résonnant dans la chambre illuminée au moyen de torches.

Lorsque la seconde vague attaque, lisez ceci :

Un coup de corne chevrotante précède l'apparition d'un imposant gobelin couturé de cicatrices. Tout autour de lui, les kobolds s'agitent comme s'ils craignaient de s'en approcher. Son visage est tatoué d'un crâne de bélier. Il porte une cape en fourrure de loup, une chemise de mailles et une hache d'armes qu'il brandit des deux mains.

10 sbires kobolds (S) — **Sbire niveau 1**
Humanoïde naturel (kobold) de taille P — 25 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 15 ; **Vigueur** 11, **Réflexes** 13, **Volonté** 11 ; cf. aussi *sens des pièges*.
VD 6

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+5 contre CA ; 4 dégâts.

⊗ **Javeline** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +5 contre CA ; 4 dégâts.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le sbire kobold se décale de 1 case au prix d'une action mineure.

Sens des pièges
Le sbire kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais — **Langues** draconique
Compétences Discrétion +5, Larcin +5

For 8 (-1)	**Dex** 16 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Con 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Cha** 10 (+0)

Équipement armure de peau, bouclier léger, lance, 3 javelines

3 francs-tireurs kobolds (T) — **Franc-tireur niveau 1**
Humanoïde naturel (kobold) de taille P — 100 px chacun

Initiative +5 — **Sens** Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 27 ; **péril** 13
CA 15 ; **Vigueur** 11, **Réflexes** 14, **Volonté** 13
VD 6

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d8 dégâts ; cf. aussi *attaque en nombre*.

Avantage de combat
Les attaques de corps à corps et à distance du franc-tireur kobold infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Attaque en nombre
Le franc-tireur kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le franc-tireur kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Repérage des pièges (simple ; à volonté)
Le franc-tireur kobold se déplace jusqu'à sa VD sans déclencher les pièges dont il a connaissance.

Alignement mauvais — **Langues** draconique
Compétences Acrobaties +8, Discrétion +10, Larcin +10

For 8 (-1)	**Dex** 16 (+3)	**Sag** 10 (+0)
Con 11 (+0)	**Int** 6 (-2)	**Cha** 15 (+2)

Équipement armure de peau, lance, bouclier léger

2 draco-écus kobolds (D) — **Soldat niveau 2**
Humanoïde naturel (kobold) de taille P — 125 px chacun

Initiative +4 — **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 36 ; **péril** 18
CA 18 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 13, **Volonté** 13
Résistances acide 5
VD 6

⊕ **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du draco-écu kobold.

Tactique du draco-écu (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent s'éloigne en se décalant ou quand un ennemi se déplace de manière à lui être adjacent ; à volonté)
Le draco-écu kobold peut se décaler de 1 case.

Attaque en nombre
Le draco-écu kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le draco-écu kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais — **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +7, Discrétion +9, Larcin +9

For 14 (+3)	**Dex** 13 (+2)	**Sag** 12 (+2)
Con 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Cha** 10 (+1)

Équipement épée courte, bouclier

Dracoprêtre kobold (P) Artilleur (meneur) niveau 3
Humanoïde naturel (kobold) de taille P 150 px

Initiative +4 **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 36 ; **péril** 18
CA 17 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 15
VD 6

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d8 dégâts.

Orbe d'énergie (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Distance 10 ; +6 contre Réflexes ; 1d10 + 3 dégâts de feu.

Foi insufflée (mineure ; rencontre)
Explosion de proximité 10 ; les alliés kobolds pris dans l'explosion gagnent 5 points de vie temporaires et peuvent se décaler de 1 case.

Souffle de dragon (simple ; rencontre) ✦ **feu**
Décharge de proximité 3 ; +6 contre Vigueur ; 1d10 + 3 dégâts de feu. *Échec* : demi-dégâts.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le dracoprêtre kobold peut se décaler de 1 case au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Compétences Discrétion +11, Larcin +11

For 9 (+0)	**Dex** 16 (+4)	**Sag** 17 (+4)
Con 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Cha** 12 (+2)

Équipement masque en os, lance, armure de peau

Dendefer (F) Brute d'élite niveau 3
Humanoïde naturel (gobelin) de taille P 300 px

Initiative +2 **Sens** Perception +4 ; vision nocturne
Pv 106 ; **péril** 53 ; cf. aussi *folie sanguinaire*
CA 18 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 17
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

⊕ **Hache d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+8 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

Hache double (simple ; quand Dendefer ne se déplace pas à son tour de jeu ; à volonté)
Dendefer effectue une attaque de base de corps à corps contre deux créatures adjacentes.

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand Dendefer est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Dendefer peut se décaler de 1 case.

Folie sanguinaire (quand Dendefer est en péril) ✦ **guérison**
Quand il est en péril, Dendefer inflige +1d10 dégâts et perd l'usage de *tactique gobeline*. Il doit attaquer l'adversaire le plus proche, en chargeant si possible. À la fin de son tour de jeu, il regagne 5 pv.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique, gobelin

For 18 (+5)	**Dex** 14 (+3)	**Sag** 16 (+4)
Con 13 (+2)	**Int** 8 (+0)	**Cha** 12 (+2)

Équipement cotte de mailles, hache d'armes

Tactique

Les défenseurs du repaire sont répartis en deux « vagues ». Dès que les kobolds de la caverne sont prévenus de la présence d'ennemis, ils se mêlent au combat tel que l'exige leur ordre d'initiative. La seconde vague n'arrive quant à elle qu'à la fin du troisième round.

Dendefer, le chef gobelin, tente de prendre un PJ en tenaille en compagnie d'un draco-écu kobold. Tous les humanoïdes combattent jusqu'à la mort.

En recevant le coup de grâce, Dendefer hurle : « Kalarel, Seigneur Orcus, ouvrez-moi la voie ! »

JASON ENGLE

Particularités de la zone

Lumière : vive.

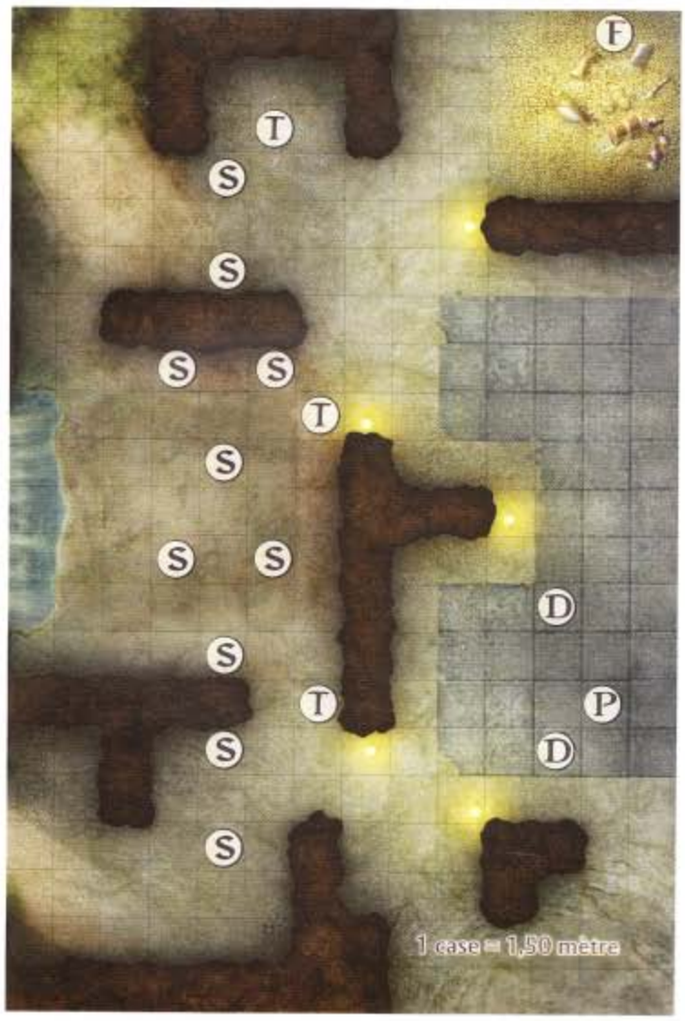
Trésor : si les PJ viennent à bout des kobolds, ils découvrent les armes figurant dans le profil de chacun, ainsi qu'un total de 12 po et 48 pa, sans oublier les récompenses suivantes.

Dendefer : Dendefer porte une chemise de mailles et possède une hache d'armes. Il porte également une sacoche renfermant une petite clef en argent et un message roulé. Ce dernier, qui est écrit en commun, s'adresse au gobelin et est signé Kalarel. Voici son contenu :

« Mon espion de Havrefroid nous invite à nous méfier des voyageurs qui traversent la région. Cela n'a sans doute plus d'importance, car dans quelques jours, la faille sera ouverte. Havrefroid deviendra alors le garde-manger de tous ceux que le Seigneur Orcus m'enverra. »

Salle au trésor : ce qu'il reste des butins dérobés aux voyageurs se situe dans le coin nord-est du repaire, mais Dendefer en a envoyé la majeure partie à Kalarel. Toutefois, le gobelin a pris soin d'en garder une partie, dans un coffre verrouillé. Pour l'ouvrir, il suffit d'utiliser la clef de la sacoche ou de réussir un test de Larcin DD 20. Les PJ y trouveront 420 po et une *cotte de mailles naine +1*.

Cotte de mailles naine +1 : cette armure magique (d'une valeur de 520 po) confère à celui qui l'enfile un bonus de +1 à la CA, un bonus de +1 aux tests d'Endurance et un pouvoir quotidien (au prix d'une action libre, il regagne des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération).



Z4 : LE SITE FUNÉRAIRE

Rencontre de niveau 1 (599 px)

CONFIGURATION

Reportez-vous au plan format poster du site funéraire du dragon lorsque vous jouez cette rencontre. Douven Staul a découvert l'endroit, mais les disciples de Kalarel s'en sont emparés. Douven est maintenant leur prisonnier (en P sur le plan) et est obligé d'aider Agrid, l'escobar gnome, à fouiller la zone pour y retrouver une vieille relique qui aidera Kalarel à finir le rituel visant à détruire le sceau. Les PJ arrivent par le sud-est du plan.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

1 Agrid, escobar gnome (G)
2 drakes de garde (D)
1 frondeur halfelin (H)
4 agitateurs humains (A)

Lorsque les PJ arrivent en vue du site, lisez-leur ceci :
Un cratère aux flancs escarpés apparaît soudain devant vous. Au centre de la dépression, plusieurs silhouettes humanoïdes sont réunies autour d'un amas d'os. Deux petites créatures draconiques situées au bord du cratère montent la garde et vous observent.

Les PJ arrivent au moment où Agrid et ses hommes découvrent la relique qu'ils sont venus chercher. Ils n'ont pas vraiment de temps à perdre avec un groupe d'aventuriers, mais Agrid tentera d'embrouiller les PJ en se montrant amical et en prétendant être l'associé de Douven Staul (qui est bâillonné, ligoté et caché sous une couverture). Il essayera de faire en sorte qu'ils s'approchent avant d'ordonner aux drakes de passer à l'attaque.

Agrid les interpelle : *« Impossible d'apprécier à sa juste valeur ce que nous avons découvert depuis là-haut. Descendez jusqu'au squelette du dragon pour voir ce que les ouvriers ont trouvé. »*

N'importe quel PJ peut tenter un test d'Intuition (opposé au résultat du test de Bluff d'Agrid) pour comprendre la supercherie. Si un aventurier réussit son test, le groupe réalisera que quelque chose ne tourne pas rond. À ce moment-là, Agrid et ses alliés passeront à l'attaque et il sera temps de déterminer l'initiative.

TACTIQUE

Au moment où l'affrontement débute, Agrid ordonne aux drakes de garde de charger le PJ qui semble le plus redoutable. Ensuite, l'escobar gnome effectue des attaques à distance et utilise son pouvoir d'*effacement* à la première occasion. Le frondeur halfelin tente de se tenir dans un rayon de 10 cases d'au moins un PJ pour pouvoir tirer le meilleur parti possible de son arme à distance. Les agitateurs humains se jettent quant à eux sur la cible la plus proche, tentant de l'encercler et de la prendre en tenaille afin d'user de *voyoucratie* pour profiter de défenses maximales. Agrid est sûr de lui et ne filera pas, même s'il est sur le point de perdre la relique.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive.

Pente raide : une pente raide entoure le site et souligne bien la différence qui existe entre le fond et le sommet du cratère. Un PJ peut la gravir au moyen d'un test d'Athlétisme DD 15, mais il ne se déplace alors qu'à la moitié de sa VD.

Trésor : les créatures ont un total de 65 po et 13 pa. Une petite caisse en bois renferme la relique du trésor du dragon que Kalarel a chargé Agrid de récupérer. Il s'agit d'un vieux miroir qui appartenait à l'un des magiciens de Nérath chargés de créer le sceau. Il n'a aucune propriété magique, mais vaut 550 po.

De plus, Agrid porte une *amulette de santé +1* qui prend la forme d'un médaillon renfermant une image. L'amulette appartient à Douven et l'image est un portrait de son épouse.

Amulette de santé +1 : cet objet magique (d'une valeur de 680 po) confère à celui qui le porte un bonus de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté, ainsi qu'une résistance 5 au poison.

Douven Staul : l'explorateur est ligoté et bâillonné. Une fois libéré, il remercie chaleureusement les PJ et leur dit qu'il doit à tout prix retrouver sa femme. Si vous vous êtes servi de l'amorce du mentor porté disparu (cf. page 4), le groupe achève cette quête et gagne 1 250 px. Douven offre son amulette aux aventuriers pour les remercier, mais il prend soin d'en ôter le portrait de sa femme.

2 drakes de garde (D) — **Brute niveau 2**
Bête naturelle (reptile) de taille P — 125 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +7
Pv 48 ; **péril** 24
CA 15 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 13, **Volonté** 12
Immunités terreur (tant que le drake se situe dans un rayon de 2 cases d'un allié)
VD 6

(+) **Morsure** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts, ou 1d10 + 9 dégâts quand le drake se situe dans un rayon de 2 cases d'un allié.

Alignement non aligné — **Langues** -

For 16 (+4)	**Dex** 15 (+3)	**Sag** 12 (+2)
Con 18 (+5)	**Int** 3 (-3)	**Cha** 12 (+2)

Description ces reptiles à quatre pattes sont robustes et solidement bâtis.

4 agitateurs humains (A) — **Sbire niveau 2**
Humanoïde naturel (humain) de taille M — 31 px chacun

Initiative +0 — **Sens** Perception +0
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 14 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 11, **Volonté** 11 ; cf. aussi *voyoucratie*
VD 6

(+) **Gourdin** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+5 contre CA ; 4 dégâts.

Voyoucratie
L'agitateur humain bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses quand au moins deux autres agitateurs humains se situent dans un rayon de 5 cases de lui.

Alignement au choix — **Langues** commun

For 14 (+2)	**Dex** 10 (+0)	**Sag** 10 (+0)
Con 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Cha** 11 (+0)

Équipement gourdin

Escobar gnome (G) — Chasseur niveau 2

Humanoïde féerique (gnome) de taille P — 125 px

Initiative +8 **Sens** Perception +2 ; vision nocturne
Pv 34 ; **péril** 17
CA 16 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 15, **Volonté** 13
VD 5

⊕ **Pic de guerre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts (critique 1d8 + 11).

Arbalète (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +7 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

Avantage de combat
Les attaques de corps à corps et à distance de l'escobar gnome infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Effacement (réaction immédiate, quand l'escobar gnome subit des dégâts ; rencontre) ✦ **illusion**
L'escobar gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou la fin de son tour de jeu suivant (à la première condition remplie).

Discrétion réactive
En début de rencontre, si l'escobar gnome dispose d'un abri ou d'un camouflage au moment d'effectuer son test d'initiative, il a droit à un test de Discrétion pour ne pas se faire remarquer au prix d'une action libre.

Escobarderie
Lorsqu'un escobar gnome rate une attaque de corps à corps ou à distance effectuée depuis une cachette, il reset caché.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique
Compétences Arcanes +10, Bluff +12, Discrétion +11, Larcin +9

For 8 (+0)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 12 (+2)
Con 16 (+4)	**Int** 14 (+3)	**Cha** 13 (+2)

Équipement plus petit et mince à la fois qu'un halfelin, Agrid a de longues oreilles pointues, les yeux sombres et la peau grise. Il porte une armure de cuir de couleur sombre, un pic de guerre, une arbalète accompagnée de 20 carreaux et une *amulette de santé* +1.

Frondeur halfelin (H) — Artilleur niveau 1

Humanoïde naturel (halfelin) de taille P — 100 px

Initiative +4 **Sens** Perception +5
Pv 22 ; **péril** 11
CA 15 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 15, **Volonté** 13 ; cf. aussi *réflexes éclair*
Jets de sauvegarde +5 contre les effets de terreur
VD 6

⊕ **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+4 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

Fronde (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Pluie de pierres (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme**
Le frondeur halfelin effectue trois attaques de fronde, chacune s'accompagnant d'un malus de -2 au jet d'attaque.

Avantage de combat
Les attaques à distance du frondeur halfelin infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Réflexes éclair
Le frondeur halfelin bénéficie d'un bonus racial de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Deuxième chance (interruption immédiate, lorsque le halfelin est censé être touché par une attaque ; rencontre)
Le frondeur halfelin oblige l'attaquant à relancer son jet d'attaque et à tenir compte du nouveau résultat.

Sniper
Un frondeur halfelin caché qui rate une attaque à distance reste caché.

Alignement au choix **Langues** commun
Compétences Acrobaties +6, Discrétion +9, Larcin +11

For 12 (+1)	**Dex** 18 (+4)	**Sag** 11 (+0)
Con 10 (+0)	**Int** 10 (+0)	**Cha** 14 (+2)

Équipement ce halfelin a la peau très sombre et affiche une mince patibulaire. Il a les cheveux tressés et porte des vêtements brun et vert en plus de son équipement (armure de cuir, dague, fronde et 20 billes).

JASON ENGLE

Contrairement à un roman, une aventure de D&D ne se cantonne pas à une trame écrite. Le texte s'efforce de couvrir la plupart des dangers mis en travers du chemin des PJ, des PNJ retors aux rencontres mortelles. Mais le contenu d'une aventure ne saurait anticiper tous les besoins d'une bonne histoire. En effet, les actions (et réactions) de vos joueurs ajoutent constamment des événements imprévisibles et de la profondeur à l'aventure.

Toutefois, cela ne doit pas vous effrayer, d'autant qu'il n'y a rien de mieux qu'un monde riche et divertissant. Pour ce faire, rien de plus simple ! Il vous suffit d'ajouter des éléments à l'histoire lorsque l'occasion se présente.

Les suggestions et exemples suivants permettent notamment d'injecter de nouveaux éléments à une aventure en cours.

Les PNJ ne sont pas des numéros

Les aventures mettent régulièrement en scène des PNJ. Certains sont amicaux, d'autres non. L'aventure décrit brièvement les motivations et la personnalité de chacun, mais le MD peut en rajouter une couche.

Ainsi, conférer un trait de caractère ou un détail physique à un PNJ permettra aux joueurs de se souvenir plus facilement de lui.

Accent ou citation fétiche

Songez à donner à votre PNJ un accent qui le différenciera des autres. Si l'idée ne vous plaît pas, peut-être a-t-il une phrase fétiche qu'il répète bien souvent. Par exemple, ce pourrait être : « Aussi sûr qu'un drake des clochers rugit à l'aube », marquant l'accord ou l'assentiment du PNJ.

Objets préférés

À l'instar des PJ, les PNJ ont des objets fétiches. Il peut d'agir d'un couvre-chef, d'un type de bière, d'un animal de compagnie ou d'une pièce porte-bonheur. Lorsque les PJ font la connaissance d'un PNJ, ce dernier peut jouer avec une pièce, parler à son chat, mâchonner un manche d'agneau, siroter une bouteille de vin, jouer avec la perle qui pend à son collier, etc.

Particularités

Rien de plus simple ! Appliquez un adjectif de personnalité au PNJ et gardez-le à l'esprit lorsqu'il a affaire aux PJ. Parmi ces mots, on trouvera : cupide, las, méfiant, fatigué, enthousiaste, narquois, nerveux, idiot, zélé, etc. Si vous songez à cet adjectif à chaque fois que le PNJ prend la parole, il finira par adopter une réelle personnalité.

Description de la scène

Quand les PJ pénètrent dans une nouvelle zone, entament un voyage ou entrent dans une pièce, commencez par leur décrire ce qu'ils voient, entendent et sentent.

Météo

Pour fixer le décor, commencez par leur décrire le temps. Le ciel est-il couvert et sur le point de déverser des trombes d'eau alors qu'une brise légère se lève ? Le soleil brille-t-il sans l'ombre d'un nuage à l'horizon ? La voûte céleste dévoile-t-elle des milliers d'étoiles ou tombe-t-il une pluie à vous geler les os ?

Odeurs

Tous les lieux et individus ne dégagent pas une odeur digne d'intérêt, mais une simple senteur peut enrichir considérablement une description et étoffer le décor. Une auberge sent l'orge et le bacon grillé. Un carrefour a l'odeur de la pluie et du sang. Enfin, une caverne sent l'humidité et le moisi.

Créer vos propres histoires

Parfois, le cours des événements permet de rebondir sur une nouvelle histoire. Cela signifie que vous ne devez pas vous sentir prisonnier de l'aventure en cours, que rien n'est gravé dans la pierre.

Peut-être voudrez-vous ajouter à l'*Auberge de Wrafton* un barde jouant de la lyre près de l'âtre et chantant les malheurs de sire Keegan.

Ou peut-être souhaitez-vous retoucher un objet tout à fait ordinaire, comme le collier du dracoprêtre de la rencontre de l'embuscade kobold. Si les PJ montrent cet objet à quelqu'un du village, ils glaneront sans doute des informations sur la nature et le rôle d'Orcus, le seigneur démon des morts-vivants (ce qui pourrait constituer une information précieuse si aucun des PJ n'a effectué de test de Religion après avoir mis la main sur le bijou).

En fait, c'est votre touche personnelle qui fera la différence et fera de l'aventure un moment inoubliable pour les joueurs. Plongez-les dans l'histoire, et vous vivrez une expérience unique.

INTERLUDE 2 : L'OMBRE DU FORT

Maintenant que les personnages se sont baladés en ville et ont vécu les rencontres précédentes, ils ont sans doute une petite idée de ce qui se trame. Lorsqu'ils feront le récit de leurs aventures aux villageois, ces derniers commenceront à les prendre au sérieux et leur montreront le chemin du fort de Gisombre.

HAVREFROID

Lorsque les PJ reviennent au bourg à la suite de leur première sortie, ils réalisent tout de suite que les villageois ont l'air très nerveux. Lisez-leur alors ce qui suit :

Les champs qui entourent le village fortifié sont étrangement vides. Une fois la porte du bourg franchie, vous remarquez que les quelques villageois que vous apercevez semblent nerveux, jetant des coups d'œil un peu partout avant de poursuivre leur chemin.

QUESTIONS/RÉPONSES

Les PJ qui ont de nouvelles questions auront affaire à des PNJ particulièrement coopératifs. Là encore, l'*Auberge de Wrafton* abrite sans doute la plus grande concentration de PNJ des environs, mais les PJ peuvent aussi en chercher dans le reste du village.

Les PJ pourront aussi aller à la rencontre du seigneur Padraig pour toucher leurs émoluments puisqu'ils ont éliminé les bandits kobolds.

Une fois encore, il n'est pas nécessaire de lire les réponses des PNJ mot pour mot. Servez-vous des textes fournis pour développer leurs réponses.

Q : Pourquoi tout le monde semble si nerveux ?

Villageois type : *« Je ne sais pas... Un étrange pressentiment. Comme si quelqu'un s'était amusé à marcher sur ma tombe... Vous voyez ce que je veux dire ? »*

Salvana Wrafton : *« Qui sait ? Me croyez-vous capable de lire dans l'esprit des gens ? Mais si vous voulez une bière, faites-moi signe. »*

Eilian l'Ancien : *« Quelque chose a changé. Une porte s'est ouverte, quelque part... et elle donne sur les ténèbres ! Enfin, c'est le rêve que j'ai fait et ça m'a un peu retourné. Je ne sais pas pourquoi tout le monde se comporte de façon aussi étrange. »*

Q : Valthrun, que pouvez-vous nous dire de plus au sujet du fort en ruine ?

Valthrun le Prescient : *« Mes livres et parchemins affirment qu'il a été construit du temps du vieil empire de Nérath, comme je m'en doutais, mais pas pour veiller sur les maraudeurs. Il a été bâti sur une faille menant en Gisombre, un lieu où ombres et ténèbres règnent en maîtresses absolues !*

Toute la Gisombre n'est pas maléfique, mais cette faille est apparemment reliée à un sanctuaire impie d'Orcus, le seigneur démon des morts-vivants. Squelettes, goules et créatures plus abjectes encore s'y insinuèrent à la faveur du jour. L'empire les élimina et scella la faille, puis il éleva un fort pour veiller sur l'endroit et contenir la menace. Je pensais que l'histoire s'arrêtait là, mais maintenant je n'en suis plus si sûr.

Les villageois pensent que des gobelins se sont installés dans les ruines, si bien qu'ils évitent l'endroit. En tout cas, si des gobelins se sont emparés du fort, ils ne s'en sont pas pris aux fermes et au village. »

Valthrun leur raconte aussi l'histoire de sire Keegan et de la chute du fort (cf. page suivante).

Q : Avez-vous entendu parler d'un certain Kalarel ?
À ce moment précis de l'aventure, nul dans le village ne dira connaître ce nom.

Q : Au vu des informations qui sont en notre possession, nous avons des raisons de penser que des adorateurs d'Orcus sont actifs dans la région. En avez-vous entendu parler ?

Salvana Wrafton : *« Orcus ? Un seigneur démon, dites-vous ? Valthrun s'y connaît mieux que quiconque en matière de démons ; vous devriez lui en parler. »*

Ninaran : *« Vous avez survécu ! Quelle chance. Nous devons assurément nous estimer heureux que des aventuriers aident le village. »*

Valthrun le Prescient : *« Cela ne présage rien de bon ! Si des serviteurs d'Orcus sont dans les parages, c'est sans doute qu'ils souhaitent rouvrir la faille ! C'est affreux ! Si des adorateurs de la mort brisent le sceau, une horde de morts-vivants risque de fondre sur Havrefroid, et sans empire, nul ne viendra nous aider. Ils nous balayeront et instaureront le règne de la mort en ce bas monde. Pouvez-vous nous aider à nous débarrasser de cette menace ? »*

Si les aventuriers ne semblent pas décidés à mener gracieusement l'enquête, Valthrun s'arrangera pour que le seigneur Padraig sorte 250 po des coffres du village en guise de récompense.

En dehors de cela, Valthrun, Padraig et le reste du village n'ont que leur gratitude à offrir. Valthrun est trop vieux pour accompagner les PJ et Padraig souhaite rester à Havrefroid avec son active pour protéger le bourg. Quant aux villageois, ils ne seraient tout simplement d'aucune utilité. Après tout, les PJ sont des héros, ce qui n'est pas le cas des autochtones.

Si les PJ cherchent Ninaran, elle sera introuvable. L'elfe a quitté le village pour prévenir Kalarel et tendre un nouveau piège aux aventuriers.

ÉTAPES SUIVANTES

Lorsque les PJ seront prêts à prendre la route du fort de Gisombre, plusieurs villageois se rassembleront près de la porte pour les regarder partir, en acclamant bruyamment les « héros de Havrefroid ».

Les pages suivantes décrivent le fort de Gisombre. Une fois les PJ prêts à explorer les ruines, rendez-vous à la rencontre de la salle de garde des gobelins, page 38.

LES RUINES DU FORT DE GISOMBRE

Les habitants de Havrefroid évitent le fort de Gisombre. Certains se tiennent à l'écart parce qu'ils craignent les ruines anciennes en raison des souvenirs qu'elles évoquent et des mystères qu'elles renferment assurément. D'autres disent quant à eux que l'endroit est hanté. Enfin, d'autres encore ont entendu les rumeurs traitant des gobelinoïdes qui y auraient élu domicile. Quelles que soient les raisons de chacun, une chose est sûre : vingt ans à peine après la chute de l'empire de Nérath, le fort de Gisombre fut abandonné et livré à lui-même. C'est au cours d'une nuit sinistre, il y a près de quatre-vingts ans, que le commandant de la garnison, sire Keegan, mit en branle les événements qui signèrent la perte du fort.

Peut-être l'influence maligne de la faille de Gisombre est-elle trop forte pour qu'on puisse lui résister. Peut-être sire Keegan était-il un monstre fou animé par des démons que nous ne saurions comprendre. Quelle que soit la vérité, au douzième coup de minuit de cette macabre journée, il entreprit d'assassiner chacun des habitants du fort. Son épouse et ses enfants furent les premiers à périr sous les coups de sa lame, puis ce fut au tour de ses conseillers, suivis de nombre des soldats dont il avait la charge. Aucun de ses hommes n'était en mesure de le vaincre, mais la garnison finit par s'organiser. De courageux soldats perdirent la vie, mais ils parvinrent à le repousser dans les souterrains du château où il fut finalement vaincu.

Le fort connut son heure de gloire pendant un temps. Comptant parmi les derniers bastions de l'empire déchu, nul ne vint prendre la place du commandant. Il fut donc abandonné, craint pendant un temps et finalement oublié. Quelques années plus tard, une secousse sismique vint à bout des tours les plus hautes et d'une partie de l'enceinte, et la forteresse prit rapidement des allures de ruine.

Les rumeurs prétendent aujourd'hui encore qu'un important trésor y serait enterré, mais rares sont les explorateurs à s'y être rendus, d'autant que le fantôme de sire Keegan hanterait les couloirs souterrains des ruines, pleurant de chagrin en raison de la tragédie qui l'a frappé. Les gens de Havrefroid évitent donc l'endroit et la simple mention du fort de Gisombre porte malheur aux dires de nombreux villageois et fermiers.

Approche du fort

La route menant au fort de Gisombre est difficile. Depuis la destruction de la forteresse, peu de voyageurs l'empruntent et nul ne s'embête à l'entretenir. Elle est donc recouverte d'herbe, de fougères et d'arbustes, mais le fort n'a pas meilleure allure. Vous réalisez qu'il a subi de lourds dégâts alors même que vous vous approchez de ses ruines abandonnées.

Devant vous, l'étroit sentier finit par s'élargir et ouvrir sur une clairière envahie de blocs de pierre brisés et de poutres calcinées. Aucune plante ne semble vouloir pousser dans la clairière et dans les ruines. Le sol est en terre et bien que la forêt ait commencé à empiéter sur le chemin, elle n'a pas encore osé s'attaquer aux ruines du fort.

Toutefois, quelqu'un a forcément mis son nez par ici car au beau milieu de l'ancienne forteresse a été réuni un imposant tas de pierres et de bois. On a aussi ouvert un chemin parmi les décombres et mis de côté les débris pour dégager l'entrée d'un escalier en pierre qui s'enfonce dans l'obscurité.

La véritable histoire

Les légendes du fort de Gisombre, telles qu'elles sont décrites plus haut, ne sont connues que d'une poignée de sages et de savants en cette ère de ténèbres. La vérité est quant à elle beaucoup plus tragique. Bien que la faille d'ombre soit toujours scellée, les sinistres créatures situées de l'autre côté continuent d'exercer leur influence impie. Sire Keegan était un paladin des plus honorables, mais son dévouement s'effrita lentement face aux murmures aliénants des sbires d'Orcus situés en Gisombre. Lorsque son esprit céda, il fut victime de crises aiguës de paranoïa et crut que les habitants du fort étaient des espions bien décidés à rouvrir la faille. Toutefois, les chevaliers du fort ne parvinrent pas à lui ôter la vie. Sérieusement blessé, il s'enfuit dans les entrailles de la forteresse où il se cacha. Après s'être reposé et avoir pansé ses plaies, il recouvrit ses esprits. Anéanti par les remords, il s'allongea dans une tombe secrète du donjon et, plutôt que de vivre avec le poids de la culpabilité, il préféra avaler une fiole pleine de poison. Son esprit attend aujourd'hui un champion prêt à racheter ses fautes et à achever sa mission : assurer l'intégrité du sceau pour que le passage ouvrant sur la Gisombre reste à jamais fermé.

Pour l'heure, Kalarel et ses serviteurs gobelinoïdes ont fait du donjon un véritable camp armé. Bien que les gobelins ne soient pas assez nombreux pour nettoyer tout le complexe, ils ont ouvert un passage menant dans les entrailles de la redoute, jusqu'au pas de porte de la faille d'ombre. Désormais, Kalarel n'a plus qu'à achever son étude du rituel de descellement, ce qui lui permettra d'exaucer les volontés d'Orcus et de rouvrir la brèche.

Le fort de Gisombre

Les donjons situés sous le fort de Gisombre résonnent encore des récits de fantôme et du poids des superstitions. Vous pouvez gérer les différentes rencontres qui s'y déroulent telle une suite d'échauffourées, mais en prenant le temps de donner vie aux lieux et de mettre en avant l'histoire tragique de leurs origines, l'aventure prendra un tout autre sens. Le travail de MD ne se résume pas à la gestion de quelques monstres et du cours des événements. Il faut également poser l'ambiance, faire progresser l'histoire et donner aux joueurs un aperçu du monde dans lequel évoluent leurs personnages.

Donner vie au fort de Gisombre nécessite un souci du détail et des efforts permanents pour rendre l'atmosphère sinistre et menaçante. Aucune règle, aucun jet de dés ne peut remplacer l'ingéniosité et l'intuition du MD, ainsi que son talent dès lors qu'il lui faut décrire une scène déroutante ou dangereuse. Lorsque les aventuriers entameront l'exploration du donjon, votre souhait sera certainement que les joueurs soient un peu tendus et nerveux, voire un tantinet apeurés. N'oubliez pas qu'un malade a massacré des dizaines de personnes en ces lieux avant d'y trouver refuge, il y a des dizaines d'années. Peut-être en arpente-t-il encore les couloirs, tel un mort-vivant avide de fondre sur de nouvelles victimes. Sans compter que si les histoires que l'on raconte au sujet de sire Keegan sont fondées, les aventuriers vont avoir affaire à un ennemi mortel.

Pour faire monter la tension, il est indispensable d'offrir aux joueurs de belles descriptions mais aussi de faire preuve d'improvisation. Une fois les PJ dans les ruines, expliquez-leur que la forêt s'est soudain tue. Ils n'entendent plus aucun animal ni insecte, et même le vent semble être tombé, au point que le bruissement des feuilles a lui aussi cessé. Dites aux joueurs que leurs personnages ont froid et qu'ils ont le sentiment d'être épiés par quelqu'un, ou quelque chose, alors qu'ils sont pourtant sûrs d'être seuls.

Ensuite, lorsqu'ils débuteront l'exploration du donjon à proprement parler, décrivez-leur les gémissements lointains et les bruits de pas étouffés. Songez aux tours que votre esprit vous a parfois joués lorsque vous passiez la nuit seul chez vous. Souvenez-vous des bruits qui vous rendaient légèrement nerveux. Des ombres vacillent à la limite du champ de vision du groupe, un aventurier aperçoit quelque chose bouger du coin de l'œil et une brise soudaine glace les os des PJ.

Tous ces menus détails permettront de donner vie au donjon et feront d'une série de combats une aventure passionnante dont vos joueurs se rappelleront longtemps.

ERIC DESCHAMPS

Le fort de Gisombre s'étend sur deux niveaux de donjons. Le premier est divisé en trois sections.

Le campement des gobelins

Les gobelins qui obéissent à Kalarel surveillent différentes zones du donjon. Leur chef, Balgron le Gras, a stationné ses gobelins dans la salle de garde, la chambre de torture et le site d'excavation. Les gobelins qui se dérobent à leurs devoirs sont envoyés à la chambre de torture.

Les gobelins sont intelligents, cupides et un peu lâches. Face à un ennemi de toute évidence supérieur, ils tenteront de prendre la fuite et de réunir des renforts. S'ils sont acculés, ils combattent jusqu'à la mort. Comme décrit dans la Zone 4 (cf. page 44), Balgron a lui aussi des projets et ne souhaite pas perdre la vie. Il se moque éperdument de ses serviteurs, qui le lui rendent bien. Seule la présence de Kalarel les fait se tenir tranquilles.

Zone 1 : La salle de garde des gobelins. Plusieurs gobelins montent la garde en cet endroit. Ils ont creusé une fosse visant à piéger les intrus qui descendent l'escalier. Il n'est pas impossible qu'ils filent jusqu'à la chambre de torture (Zone 2) pour y quérir de l'aide.

Zone 2 : La chambre de torture. Un tortionnaire hobgobelin et plusieurs gobelins sont ici, en compagnie d'un gobelin rebelle du nom de Splug. Les humanoïdes tentent d'utiliser leurs instruments de torture contre le groupe, mais Splug pourra aider les PJ s'il est libéré.

Zone 3 : Le site d'excavation. Balgron a dit à ses serviteurs qu'un trésor était enterré là pour les occuper quand ils ne sont pas de faction. Les gobelins combattront donc pour protéger un trésor imaginaire.

Zone 4 : L'antre du chef. Balgron et les gobelins ont fait de cette zone leurs baraquements. Le lâche Balgron tente de garder ses distances avec les PJ.

Les tombes

Pendant un temps, les gardiens du fort enterrèrent leurs morts dans cette partie du donjon. Lorsque des prêtres y servaient, ils exécutaient des cérémonies quotidiennes pour éviter que les morts sortent de leur tombe. Mais aujourd'hui, rien n'empêche plus l'influence de la faille de réanimer les dépouilles.

Les morts-vivants ici présents ne sortent jamais de cette section. Ils poursuivront sans doute les PJ, mais ne descendront pas en Zone 12 et ne franchiront pas les portes de la Zone 1.

Zone 5 : La crypte des ombres. Plusieurs morts-vivants attendent ici, sans oublier les pièges et runes magiques gravées au sol.

Zone 6 : L'armurerie cachée. Les PJ trouveront peut-être cette salle au trésor secrète, où la garnison du fort cachait plusieurs objets permettant de se protéger en cas d'attaque ou d'invasion.

Zone 7 : La légion de squelettes. Réveillés par les remous de la faille d'ombre, les guerriers inhumés dans cette tombe attaquent tout intrus.

Zone 8 : Le tombeau de sire Keegan. L'esprit agité de sire Keegan attend ici. Si les PJ parviennent à le convaincre qu'ils veulent éliminer Kalarel et sceller la faille, ils pourront éviter le combat avec ce mort-vivant.

Les cavernes

Un modeste réseau de cavernes naturelles est relié au premier niveau des donjons. Bien évidemment, de nombreuses créatures souterraines y sont tapies. Elles quittent rarement les cavernes et les gobelins les nourrissent pour que les choses restent ainsi. Toutefois, les créatures affamées poursuivront les PJ qui les attaquent et tentent de prendre la fuite.

Zone 9 : Le dédale de cavernes. Scarabées, chauves-souris et autres vermines sont ici légion, prêts à se repaître des aventuriers qui ont le malheur d'y mettre les pieds.

Zone 10 : Le repaire des kruthiks. Un nid de kruthiks, de vilains prédateurs insectoïdes plus que voraces, figure ici.

Zone 11 : La caverne inondée. Cette citerne constituait jadis la réserve d'eau douce du fort. Aujourd'hui y vit un redoutable limon.

Détails d'ordre général

Sauf indication contraire dans la description d'une rencontre, les informations suivantes valent pour l'ensemble des zones du premier niveau.

Lumière : les zones (1 à 4) tenues par les gobelins sont éclairées au moyen de torches et de lanternes qui offrent une lumière vive. Une partie de la Zone 7 est faiblement éclairée, et le reste du niveau est plongé dans l'obscurité.

Portes : les portes sont en bois renforcé de bronze. Aucune n'est verrouillée.

Murs : les murs sont en pierre de taille et les sols recouverts de dalles fixées à l'aide de mortier.

Caisses et boîtes : ces cases encombrées sont un terrain difficile, ce qui nécessite 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer.

Lits : chacun des lits du premier niveau est assez grand pour accueillir deux gobelins. Un lit confère un abri à toute créature qui lui est adjacente. 2 cases de déplacement sont nécessaires pour sauter dessus. Un PJ peut aussi effectuer un test de Force DD 15 pour renverser un lit, ce qui lui confère alors un abri supérieur.

Tables : une table ou quelque autre meuble (comme le chevalet de la Zone 2) est assez important pour qu'une créature de taille P se cache dessous et y bénéficie d'un abri. 2 cases de déplacement sont nécessaires pour sauter dessus. Un PJ peut aussi effectuer un test de Force DD 10 pour renverser une table, ce qui lui confère alors un abri supérieur.

Portes secrètes : les portes secrètes du premier niveau pourront être découvertes par tout PJ réussissant un test de Perception DD 20. Sauf indication contraire, une porte secrète n'est pas verrouillée et peut être ouverte tout à fait normalement une fois découverte.

MIKE SCHILLY

Rencontre de niveau 2 (675 px)

Configuration

Les gobelins de cette zone protègent l'escalier qui s'enfonce dans le donjon. Quelques-uns se prélassent dans la pièce, tuant le temps sans franchement s'intéresser à l'entrée du donjon. Une fosse dissimulée et creusée au centre de la salle renferme une nuée de rats affamés, qui constitue un véritable danger pour les intrus et une bonne source de casse-croûte pour les gobelins.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

2 tireurs d'élite gobelins (T)
2 hommes d'armes gobelins (H)
1 nuée de rats (R)

Des gobelins occupent cette partie du donjon. Cette salle de garde, située au pied de l'escalier, a pour rôle de prévenir Balgron de l'arrivée d'indésirables. Il s'agit d'un ensemble de trois pièces : le hall d'entrée aux quatre colonnes, les baraquements situés au sud et la réserve au sud-est.

Les tireurs d'élite passent leur journée dans leur baraquement. Ils se mettent au défi de toucher la porte ouest ou jouent aux dés. Un homme d'armes surveille paresseusement l'escalier pendant que l'autre fouine dans la réserve. Enfin, les rats couinent et se mordent sous la toile de couleur pierre qui recouvre la fosse.

Alors que les PJ descendent l'escalier, lisez ce qui suit :
L'escalier a été finement taillé à même la roche et est sans doute l'œuvre de nains. Une brise vous glace les os à chaque pas et vous distinguez maintenant les lueurs vacillantes de torches dans la pièce sur laquelle ouvre l'escalier.

Test de Perception
DD 15 *L'odeur de crasse est très forte.*
DD 20 *Des couinements troublent le silence des ruines.*

Tactique

Les gobelins sont de petits humanoïdes maigrichons couverts de crasse. L'homme d'armes situé au sud de l'escalier monte la garde, des fois que des intrus débarquent. Le résultat de son test de Perception est de 13 s'il lui faut remarquer quelqu'un qui descend discrètement l'escalier. Le plan des gobelins est fort simple ; ils espèrent que les intrus tomberont dans la fosse, ce qui leur permettra de les cribler de flèches pendant que les rats entreprendront de les dévorer. Pour ce faire, l'homme d'armes les invite à le charger en restant de l'autre côté de la fosse. Une fois prévenus, les tireurs d'élite manœuvrent de manière à effectuer des attaques à distance contre les intrus.

Les gobelins tentent par-dessus tout d'éviter un affrontement au corps à corps. Ils exploitent leur pouvoir *tactique gobeline* pour s'éloigner des assaillants qui les attaquent au contact, du moins quand ces derniers les ratent. Ils vont de la salle de garde, à la réserve, puis aux baraquements, reviennent dans l'entrée, etc. Si trois d'entre eux sont tués, le quatrième tente de fuir en Zone 2 ou 3 (la plus proche) pour y chercher de l'aide.

Les rats attaquent toute cible (aventurier ou gobelin) qui tombe dans la fosse. Si une bousculade y fait tomber un malheureux, ce dernier a aussitôt droit à un jet de sauvegarde pour se rattraper. Cela fonctionne sur le même principe qu'un jet de sauvegarde normal, si ce n'est que la créature l'effectue dès qu'elle arrive au bord du trou et non à la fin de son tour de jeu. Si le résultat est inférieur à 10, la victime tombe. En revanche, s'il est supérieur ou égal à 10, la cible se retrouve à terre dans la dernière case qu'elle occupait avant sa soi-disant chute.

Particularités de la zone

Lumière : vive.

Colonnes : la fosse située au centre de la pièce est entourée par quatre colonnes conférant un abri. Il est impossible de les renverser, de les briser ou encore de les manipuler de quelque façon que ce soit.

Rideau : cet épais rideau bloque la ligne de mire et la ligne d'effet, sans compter qu'il constitue un obstacle entre les cases, si bien qu'une créature de taille M doit utiliser 2 cases de déplacement pour passer au travers. Un PJ peut également l'arracher au prix d'un test de Force DD 15.

Fosse : les gobelins ont creusé une fosse qu'ils ont ensuite recouverte d'une toile de la couleur de la pierre. Tout PJ qui s'y avance ou la traverse tombe aussitôt dedans. Le piège reste caché jusqu'à son déclenchement et ne fonctionne qu'une seule fois. Tout individu qui y tombe subit 1d10 dégâts et se retrouve à terre, sachant que la nuée de rats attaque tout ce qui lui arrive dessus. Pour en sortir, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 15. Enfin, un personnage qui recherche activement des pièges découvrira la fosse en réussissant un test de Perception DD 20.

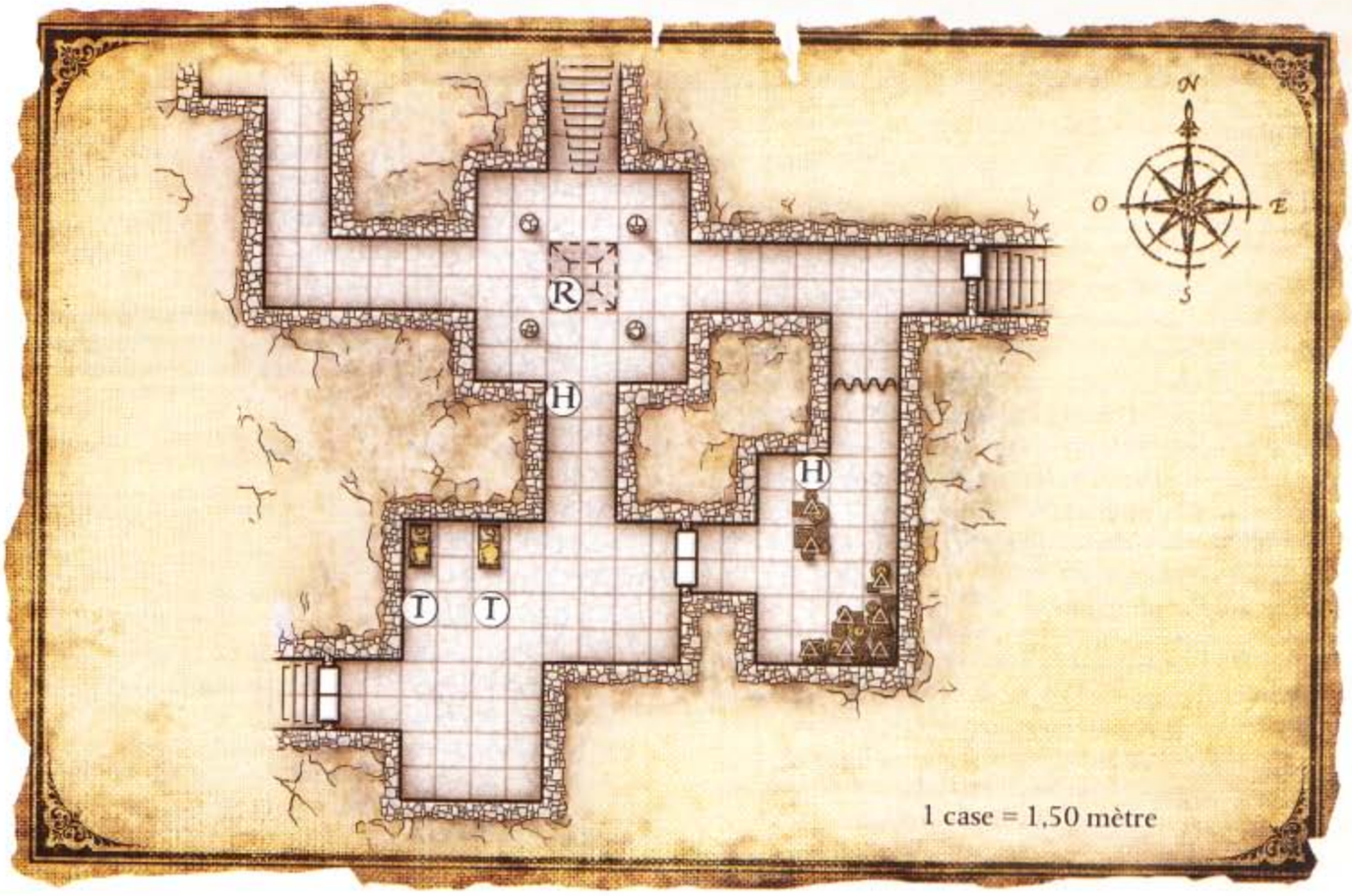
Trésor : les gobelins ont un total de 43 po et 51 pa.

Nuée de rats (R) — **Franc-tireur niveau 2**
Bête naturelle (nuée) de taille M — 125 px

Initiative +6 — **Sens** Perception +6 ; vision nocturne
Attaque de nuée aura 1 ; la nuée de rats effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre chaque ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.
Pv 36 ; **péril** 18
CA 15 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 11
Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** subit +5 dégâts contre les attaques de proximité et de zone
VD 4, escalade 2
(+) **Morsure grouillante** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et 3 dégâts continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné		**Langues** –
For 12 (+2)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 10 (+1)
Con 12 (+2)	**Int** 2 (-3)	**Cha** 9 (+0)

Description des dizaines de rats couinent et mordent tout ce qui leur passe sous la dent, se grimpant les uns sur les autres telle une masse grouillante de fourrure, de dents et de griffes.



2 tireurs d'élite gobelins (T) **Artilleur niveau 2**
Humanoïde naturel (gobelin) de taille P 125 px chacun

Initiative +5 **Sens** Perception +2 ; vision nocturne
Pv 31 ; **péril** 15
CA 16 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 13
VD 6 ; cf. aussi *tactique gobeline*

(+) **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.

(➢) **Arbalète** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

Sniper
Quand un tireur d'élite gobelin effectue une attaque à distance depuis une cachette et rate, on considère qu'il est toujours caché.

Avantage de combat
Le tireur d'élite gobelin inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Le tireur d'élite gobelin peut se décaler de 1 case quand une attaque de corps à corps le rate.

Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin
Compétences Discrétion +12, Larcin +12

For 14 (+3)	**Dex** 18 (+5)	**Sag** 13 (+2)
Con 13 (+2)	**Int** 8 (+0)	**Cha** 8 (+0)

Équipement épée courte, armure de cuir, arbalète et 20 carreaux

2 hommes d'armes gobelins (H) **Franc-tireur niveau 1**
Humanoïde naturel (gobelin) de taille P 100 px chacun

Initiative +5 **Sens** Perception +1 ; vision nocturne
Pv 29 ; **péril** 14
CA 17 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 12
VD 6 ; cf. aussi *attaque à distance mobile* et *tactique gobeline*

(+) **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.

➢ **Javeline** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.

➢ **Attaque à distance mobile** (simple ; à volonté)
L'homme d'armes gobelin se déplace jusqu'à la moitié de sa VD. À n'importe quel moment de son déplacement, il peut effectuer une attaque à distance qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Bonne position
Si, à son tour de jeu, l'homme d'armes gobelin termine son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, ses attaques à distance infligent 1d6 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
L'homme d'armes gobelin peut se décaler de 1 case quand une attaque de corps à corps le rate.

Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin
Compétences Discrétion +10, Larcin +10

For 14 (+2)	**Dex** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Con 13 (+1)	**Int** 8 (-1)	**Cha** 8 (-1)

Équipement lance, 5 javelines, armure de cuir

MIKE SCHILEY

Rencontre de niveau 2 (625 px)

Configuration

Cette rencontre regroupe une réserve au sud-ouest, une chambre de torture au nord et quelques cellules à l'ouest. Un bourreau hobgobelin et ses quatre assistants gobelins travaillent à affûter leurs instruments dans la pièce nord. À moins qu'un des gobelins de la Zone 1 ait réussi à fuir, ces humanoïdes ne sont pas encore conscients de la présence d'intrus.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

1 bourreau hobgobelin (B)
3 tireurs d'élite gobelins (T)
1 homme d'armes gobelin (H)
1 prisonnier, Splug (P)

Alors que les PJ s'approchent de cette zone par le sud, lisez ce qui suit :

Le couloir s'élargit et prend la forme d'une longue pièce. Des portes apparaissent dans les murs nord et ouest, alors qu'une double porte en fer figure dans le mur est. De légères taches de sang maculent le sol entre les portes ouest et nord.

Test de Perception
DD 15 *Au nord, vous entendez les babillages effrénés de gobelins de l'autre côté de la porte.*

Bourreau hobgobelin (B) — Brute niveau 3
Humanoïde naturel (gobelin) de taille M — 150 px

Initiative +2 — **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 53 ; **péril** 26
CA 16 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 14, **Volonté** 14
VD 6

(+) **Tisonnier ardent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, feu**
+6 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts de feu, et 2 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Armure écarlate (mineure ; quotidien) ✦ **objet magique**
S'il est en péril, le bourreau hobgobelin bénéficie d'une résistance 10 à tout jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
For 18 (+5) — **Dex** 14 (+3) — **Sag** 14 (+3)
Con 13 (+2) — **Int** 8 (+0) — **Cha** 8 (+0)

Équipement armure de peau, tisonnier ardent

Tactique

Le bourreau hobgobelin, un misérable fanfaron portant une armure de peau noire et un masque en cuir, qui cache son visage défiguré par les brûlures, ramasse deux tisonniers brûlants et se précipite à l'attaque. Il tente de bousculer un PJ pour le faire tomber sur la vierge de fer. L'homme d'armes gobelin se déplace quant à lui de manière à être adjacent à la vierge de fer pour la refermer si un PJ est poussé dedans. La porte de l'objet se referme au prix d'une action mineure.

Le tireur d'élite gobelin le plus proche de la cage du coin sud-est y rentre et tente d'y attirer un PJ en lui tirant dessus. Il espère ensuite pourvoir en sortir et y enfermer l'aventurier.

Les deux autres tireurs d'élite essayent quant à eux d'entraîner les PJ loin de la porte et de les faire avancer dans la salle en les arrosant d'attaques à distance tout en reculant vers le mur nord. Une fois la voix dégagée, ils tentent de filer et laissent le hobgobelin combattre jusqu'à la mort.

3 tireurs d'élite gobelins (T) — Artilleur niveau 2
Humanoïde naturel (gobelin) de taille P — 125 px chacun

Initiative +5 — **Sens** Perception +2 ; vision nocturne
Pv 31 ; **péril** 15
CA 16 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 13
VD 6 ; cf. aussi *tactique gobeline*

(+) **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.

(→) **Arbalète** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

Sniper
Quand un tireur d'élite gobelin effectue une attaque à distance depuis une cachette et rate, on considère qu'il est toujours caché.

Avantage de combat
Le tireur d'élite gobelin inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Le tireur d'élite gobelin peut se décaler de 1 case quand une attaque de corps à corps le rate.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Discrétion +12, Larcin +12
For 14 (+3) — **Dex** 18 (+5) — **Sag** 13 (+2)
Con 13 (+2) — **Int** 8 (+0) — **Cha** 8 (+0)

Équipement épée courte, arbalète et 20 carreaux, armure de cuir

Homme d'armes gobelin (H) — Franc-tireur niveau 1
Humanoïde naturel (gobelin) de taille P — 100 px

Initiative +5 — **Sens** Perception +1 ; vision nocturne
Pv 29 ; **péril** 14
CA 17 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 12
VD 6 ; cf. aussi *attaque à distance mobile* et *tactique gobeline*

(+) **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.

(→) **Javeline** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.

(→) **Attaque à distance mobile** (simple ; à volonté)
L'homme d'armes gobelin se déplace jusqu'à la moitié de sa VD. À n'importe quel moment de son déplacement, il peut effectuer une attaque à distance qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Bonne position
Si, à son tour de jeu, l'homme d'armes gobelin termine son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, ses attaques à distance infligent 1d6 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
L'homme d'armes gobelin peut se décaler de 1 case quand une attaque de corps à corps le rate.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Discrétion +10, Larcin +10
For 14 (+2) — **Dex** 17 (+3) — **Sag** 12 (+1)
Con 13 (+1) — **Int** 8 (-1) — **Cha** 8 (-1)

Équipement lance, 5 javelines, armure de cuir

Particularités de la zone

Lumière : vive.

Caisses et boîtes : les caisses et boîtes de la réserve renferment des rations.

Chambre de torture : la chambre de torture est divisée en deux parties ; la salle de travail et le bloc cellulaire.

Le bloc cellulaire, à l'ouest, abrite trois grandes geôles, toutes verrouillées (Larcin DD 15 pour les ouvrir). Un prisonnier gobelin du nom de Splug est assis dans la cellule du milieu. Le bourreau hobgobelin possède un jeu de trois clefs accrochées à un gros anneau de fer ; chacune ouvre une cellule différente.

La salle de travail renferme une vierge de fer, deux tables recouvertes d'instruments de torture, un âtre avec plusieurs tisonniers, un chevalet et une cage.

Vierge de fer : une victime dans la vierge de fer au moment où elle est refermée subit 10 dégâts.

Tables : les gobelins sont assez petits pour passer sous les tables, ce qui leur permet de disparaître, de tenter un test de Discrétion et (en cas de réussite) d'attaquer depuis une cachette. Les instruments qui figurent sur les tables incluent quatre lames utilisables comme des dagues.

Âtre : les tisonniers infligent 1d8 dégâts de feu si l'on s'en sert d'armes. De plus, la cible subit 2 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Si un PJ s'empare d'un tel objet, il reste assez chaud pour infliger des dégâts de feu jusqu'à la fin de la rencontre. Quiconque entre dans les cases de l'âtre subit 10 dégâts de feu.

Chevalet : cet instrument de torture peut servir de cachette pour les gobelins (cf. *Tables* ci-dessus).

Cage : la cage est ouverte au moment où débute la rencontre, mais la porte se verrouille automatiquement quand on la referme (Larcin DD 20 pour l'ouvrir).

Trésor : les gobelins ont un total de 50 pa. Le hobgobelin possède quant à lui 55 po et porte une *armure de peau écarlate +1*.

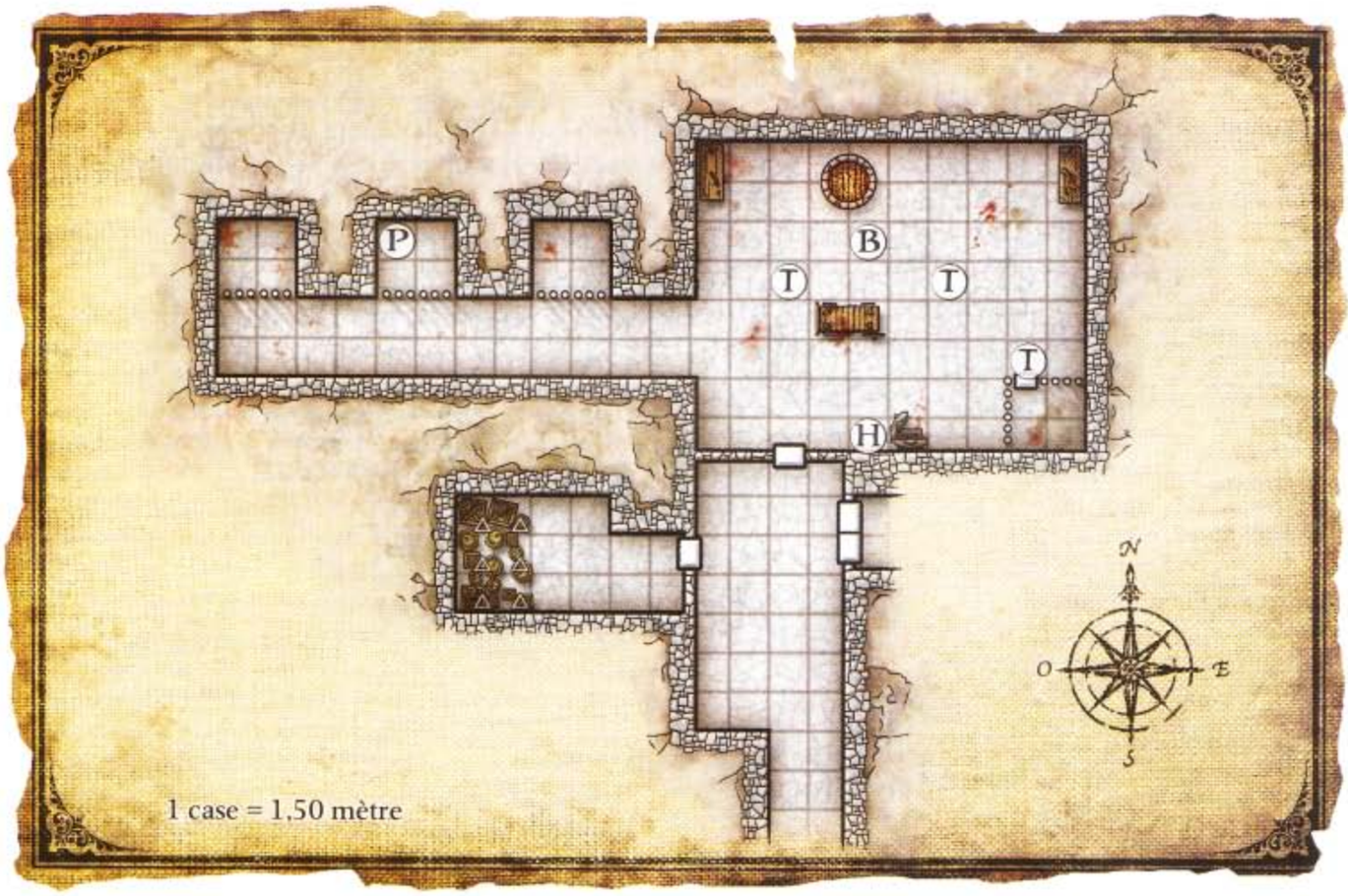
Armure de peau écarlate +1 : cette armure de peau (d'une valeur de 840 po) confère un bonus d'altération de +1 à la CA. De plus, lorsque le porteur est en péril, il peut recourir au pouvoir quotidien suivant : au prix d'une action mineure, il bénéficie d'une résistance 10 à tout jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Si le bourreau hobgobelin a le temps d'utiliser ce pouvoir durant le combat, il n'est possible d'y recourir à nouveau qu'après un repos prolongé.

Splug

Splug est un véritable escroc et ses camarades l'ont mis en cellule après qu'il a privé trop d'entre eux de leur ration de bière.

Il joue le rôle du personnage pathétique et sans défense qui leur sera éternellement redevable si les aventuriers le libèrent, mais c'est un menteur invétéré. Il les supplie de le libérer, leur promettant de porter leur matériel et de monter leur campement, se comportant comme un serviteur larmoyant. Il fournira des informations très précises au sujet des Zones 1 à 4, mais il ne sait rien du reste du donjon.

Splug peut apporter une dimension comique, faire office de porteur et de serviteur, ou jouer le rôle du scélérat qui finira par trahir le groupe. À vous de l'utiliser au mieux de votre histoire ! Il a le profil d'un homme d'armes gobelin, si ce n'est que sa valeur de Charisme est de 15 et sa Volonté de 13.



MIKE SCHILLY

Rencontre de niveau 2 (625 px)

Configuration

Avant d'atteindre cette zone de rencontre, les PJ remarqueront peut-être la porte secrète située dans le mur nord du couloir. Toutefois, il faut réussir un test de Perception DD 25 pour la détecter. Cette porte ouvre sur la Zone 4 (cf. page 44). Toutefois, en continuant dans le couloir, ils arrivent sur le site d'excavation.

Trois gobelins travaillent dans cette zone, usant de pelles et de pioches pour creuser le sol en quête d'un trésor. Ceci dit, après plusieurs semaines de travail, ils n'ont toujours rien trouvé.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

3 tireurs d'élite gobelins (T)
2 drakes de garde (D)

Test de Perception
DD 10 *Vous entendez plus loin quelques voix de gobelins. Vous ne comprenez pas précisément ce qu'ils racontent, mais ils ont tout l'air de se disputer.*

Test de Perception (pour un PJ parlant gobelin)
DD 15 *Les gobelins semblent ne pas être d'accord quant à savoir si la pièce abrite ou non un trésor. L'un d'eux se plaint notamment de creuser depuis des semaines et de n'avoir trouvé aucun objet de valeur.*

Les gobelins, qui ont le dos en miettes et en ont marre de creuser, commencent à se demander s'il y a bien un trésor dans cette pièce. Ils se chamaillent au moment où les PJ arrivent.

Alors que les PJ entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :
Cette pièce est véritablement sens dessus dessous. Ici et là, les derniers vestiges du sol d'origine s'élèvent depuis une profonde dépression. D'étroites planches en bois relient ces quelques îlots surélevés et une poignée de gobelins attaquent le sol et les murs à coups de pioches et de pelles tout en semblant se disputer.

2 drakes de garde (D) — **Brute niveau 2**
Bête naturelle (reptile) de taille P — 125 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +7
Pv 48 ; **péril** 24
CA 15 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 13, **Volonté** 12
Immunités terreur (tant que le drake se situe dans un rayon de 2 cases d'un allié)
VD 6
(+) **Morsure** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts, ou 1d10 + 9 dégâts quand le drake de garde se situe dans un rayon de 2 cases d'un allié.
Alignement non aligné — **Langues** -
For 16 (+4) — **Dex** 15 (+3) — **Sag** 12 (+2)
Con 18 (+5) — **Int** 3 (-3) — **Cha** 12 (+2)
Description ces reptiles à quatre pattes sont robustes et solidement bâtis.

3 tireurs d'élite gobelins (T) — **Artilleur niveau 2**
Humanoïde naturel (gobelin) de taille P — 125 px chacun

Initiative +5 — **Sens** Perception +2 ; vision nocturne
Pv 31 ; **péril** 15
CA 16 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 13
VD 6 ; cf. aussi *tactique gobeline*
(+) **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.
(➢) **Arbalète** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.
Sniper
Quand un tireur d'élite gobelin effectue une attaque à distance depuis une cachette et rate, on considère qu'il est toujours caché.
Avantage de combat
Le tireur d'élite gobelin inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.
Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Le tireur d'élite gobelin peut se décaler de 1 case quand une attaque de corps à corps le rate.
Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Discrétion +12, Larcin +12
For 14 (+3) — **Dex** 18 (+5) — **Sag** 13 (+2)
Con 13 (+2) — **Int** 8 (+0) — **Cha** 8 (+0)
Équipement épée courte, arbalète et 20 carreaux, armure de cuir

Tactique

Les gobelins combattent avec colère et opiniâtreté. Même s'ils doutent pouvoir jamais trouver un trésor en ces lieux, l'idée de céder des découvertes potentielles à des intrus leur est insupportable. Ils reculent donc et lâchent leurs traits pour affaiblir les PJ pendant que les drakes de garde leur bondissent dessus, protégeant les gobelins et empêchant les aventuriers qui sont au fond de la pièce de remonter.

Particularités de la zone

Lumière : vive.

Zone excavée : la zone excavée se situe 3 mètres sous le niveau d'origine du sol. Quiconque tombe d'une planche ou d'une zone surélevée subit 1d10 dégâts et se retrouve à terre.

Les murs sont en terre et il faut réussir un test d'Athlétisme DD 15 pour les escalader. Toutefois, qu'on en fasse l'ascension ou la descente, il y a 50 % de chances (1-10 sur 1d20) que la terre s'éboule et envoie le PJ au sol. Il se retrouve alors à terre dans la case où il a débuté son déplacement, mais ne subit pas de dégâts.

Terrain infranchissable : c'est dans la zone du coin nord-ouest que les gobelins ont empilé le fruit de leurs excavations. Aucune créature ne peut se déplacer dans ces cases.

Planches : toute créature de taille M qui tente de se déplacer sur une planche doit réussir un test d'Acrobaties DD 20 sous peine de tomber en contrebas. Si un PJ équipé d'une armure lourde s'avance sur l'une de ces planches, elle se brise en deux et l'expédie dans la zone excavée.

Les planches ne sont pas fixées aux différentes zones qu'elles relient. Au prix d'une action mineure, un PJ ou gobelin adjacent à l'extrémité d'une planche inoccupée peut pousser celle-ci dans l'excavation. En revanche, si quelqu'un se trouve dessus, il faut réussir un test de Force DD 15 si la créature est de taille P ou DD 20 si elle est de taille M.

Enfin, un PJ ou gobelin peut balancer une planche dans le but de frapper une créature et de l'expédier au fond de l'excavation. Cela nécessite une action simple et un test de Force contre les Réflexes de la créature. En cas de succès, la victime tombe 3 mètres plus bas.

À noter que les drakes de garde ne sont pas capables de manipuler les planches.

Échelles : une créature qui gravit ou descend une échelle se déplace à la moitié de sa VD, si bien qu'il lui faut 4 cases de déplacement pour parcourir les 3 mètres. Au prix d'une action simple, il est aussi possible de faire basculer une échelle dans le trou. Une échelle ainsi renversée peut être remise en place par un PJ ou gobelin en entreprenant une action simple suivie d'un test de Force DD 10.

Les drakes de garde ne sont pas capables de manipuler les échelles.

Rampe : la case située contre le mur sud qui est adjacente à la zone d'origine n'a été que partiellement creusée, si bien qu'elle sert de rampe entre le sol d'origine et le trou. C'est par là que les gobelins passent quand ils rejoignent leur affectation, car c'est le chemin le plus pratique pour descendre et remonter avec des outils. C'est également par cette rampe que les drakes de garde vont et viennent.

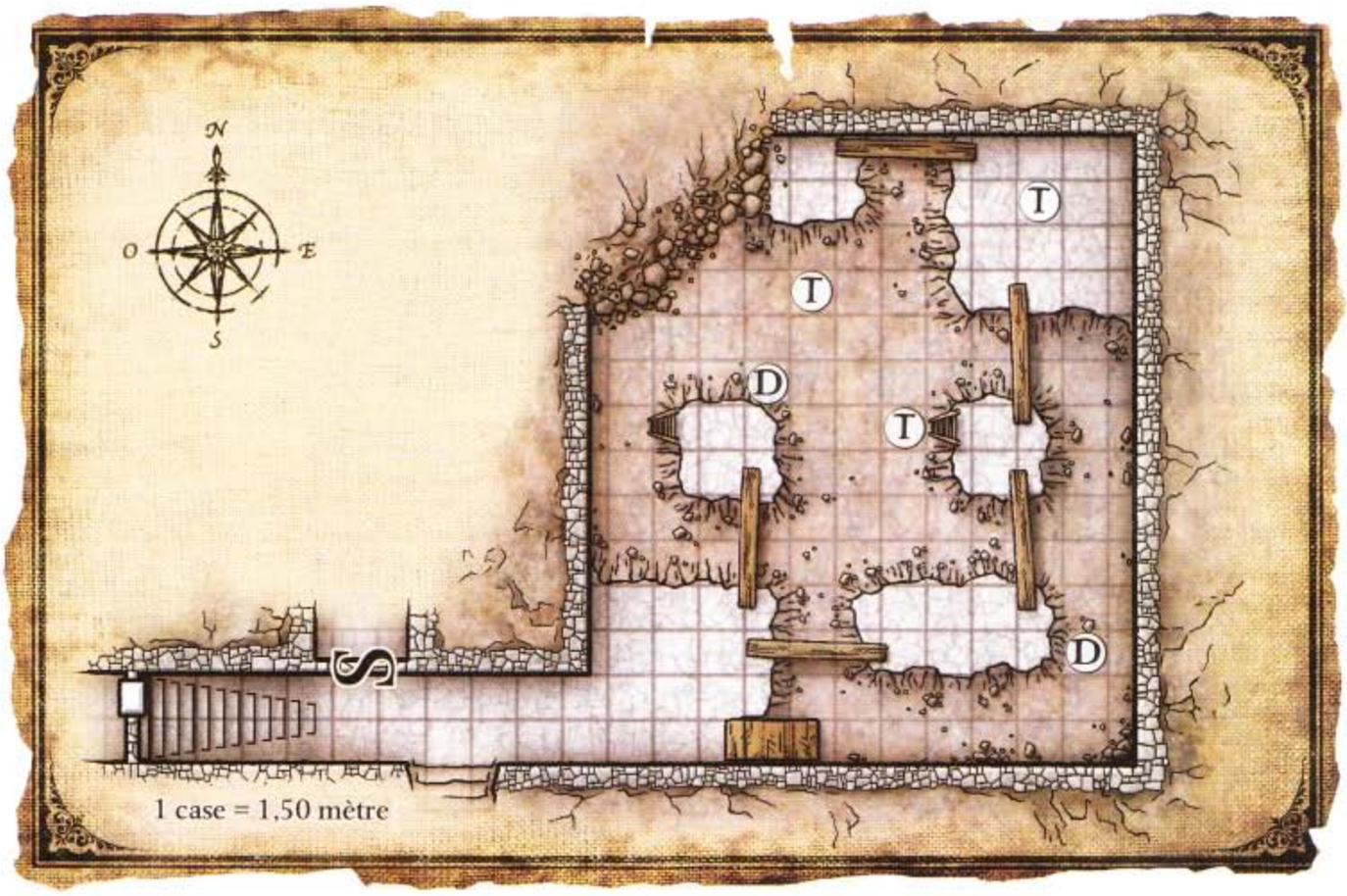
Trésor : les gobelins n'ont pas trouvé grand-chose, mais ils disposent d'un total de 22 po et d'un symbole sacré de Bahamut recouvert de terre.

Symbole de bataille +1 : ce symbole sacré (d'une valeur de 1 000 po) confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts, et inflige 1d8 dégâts supplémentaires en cas de coup critique quand il est utilisé conjointement avec un pouvoir divin accompagné du mot-clé focaliseur. Mais il possède aussi un pouvoir utilisable au prix d'une action libre. Lorsque vous touchez avec un pouvoir utilisant ce symbole sacré, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires. Ce pouvoir se recharge automatiquement quand vous atteignez une étape.

Et un niveau, un !

Si les PJ ont bien avancé et n'ont pas raté trop de rencontres, il est fort possible qu'ils totalisent maintenant 1 000 px et soient prêts à monter de niveau. Dans ce cas, accordez-leur ce niveau dès leur prochain repos prolongé. Le dos de leur feuille de personnage leur explique ce qu'ils vont gagner en atteignant le niveau 2.

S'ils n'ont pas atteint le niveau 2, ils n'en sont sans doute plus très loin.



MIKE SCHILEY

Rencontre de niveau 4 (875 px)

Configuration

Balgron le Gras est à la tête des gobelins du fort et a fait d'une série de pièces ses quartiers personnels. De plus, les humanoïdes y ont installé des baraquements et une réserve.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

Balgron le Gras (B)
8 coupe-jarrets gobelins (C)
5 hommes d'armes gobelins (H)

La pièce située la plus à l'est a été réquisitionnée par Balgron et c'est généralement là qu'on le trouve en compagnie de son garde personnel.

L'entrée ouest donne sur une salle de garde. La pièce située au nord sert de réserve et de dortoir, alors que les baraquements se trouvent au sud.

Un PJ sortant du couloir ouest et entrant dans la pièce où se trouve la table a droit à un test de Discrétion DD 13 pour ne pas se faire repérer par les deux hommes d'armes gobelins présents. Le PJ doit jouer un test de Discrétion pour chaque action de mouvement entreprise et subit un malus de -5 s'il se déplace de plus de 2 cases au cours de cette action.

Si les PJ arrivent par l'ouest, lisez ce qui suit :
Deux gobelins sont assis à la table. Ils jouent aux cartes et ont leurs armes à portée de main. À l'est, d'épaisses tapisseries recouvrent les murs. Sur la table, entre les deux gobelins, se trouve une clochette en bronze.

Si les PJ entrent par la porte secrète, lisez ce qui suit :
La porte cachée coulisse sans un bruit. Vous apercevez alors une petite pièce dont les murs sont recouverts de tapisseries. Un gobelin obèse est allongé sur un lit et ronfle bruyamment. Au pied du lit, vous apercevez également un coffre.

8 coupe-jarrets gobelins (C) — Sbire niveau 1
Humanoïde naturel (gobelin) de taille P — 25 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +1 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 16 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 11
VD 6 ; cf. aussi *tactique gobeline*

⊕ **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+5 contre CA ; 4 dégâts (5 dégâts si le coupe-jarret gobelin jouit d'un avantage de combat sur la cible).

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Le gobelin se décale de 1 case.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Discrétion +5, Larcin +5

For 14 (+2)	**Dex** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Con 13 (+1)	**Int** 8 (-1)	**Cha** 8 (-1)

Équipement armure de cuir, épée courte

5 hommes d'armes gobelins (H) — Franc-tireur niveau 1
Humanoïde naturel (gobelin) de taille P — 100 px chacun

Initiative +5 — **Sens** Perception +1 ; vision nocturne
Pv 29 ; **péril** 14
CA 17 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 12
VD 6 ; cf. aussi *attaque à distance mobile* et *tactique gobeline*

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.

Javeline (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.

Attaque à distance mobile (simple ; à volonté)
L'homme d'armes gobelin se déplace jusqu'à la moitié de sa VD. À n'importe quel moment de son déplacement, il peut effectuer une attaque à distance qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Bonne position
Si, à son tour de jeu, l'homme d'armes gobelin termine son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, ses attaques à distance infligent 1d6 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
L'homme d'armes gobelin peut se décaler de 1 case quand une attaque de corps à corps le rate.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Discrétion +10, Larcin +10

For 14 (+2)	**Dex** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Con 13 (+1)	**Int** 8 (-1)	**Cha** 8 (-1)

Équipement lance, 5 javelines, armure de cuir

Balgron le Gras (B) — Chasseur niveau 4
Humanoïde naturel (gobelin) de taille P — 175 px

Initiative +10 — **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 46 ; **péril** 23
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
VD 6 ; cf. aussi *tactique gobeline*

⊕ **Gourdin** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+9 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Arbalète (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

Avantage de combat
Les attaques à distance de Balgron infligent 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Coup handicapant
Un ennemi frappé par une attaque de corps à corps est ralenti (sa VD tombe à 2) et subit un malus de -2 aux attaques d'opportunité jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Balgron.

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand Balgron est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Balgron peut se décaler de 1 case quand une attaque de corps à corps le rate.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Acrobaties +11, Discrétion +13, Larcin +13, Perception +8

For 16 (+5)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 12 (+3)
Con 16 (+5)	**Int** 9 (+1)	**Cha** 14 (+4)

Équipement ce gobelin adipeux porte une armure de cuir bombée au niveau du ventre. Il a de gros doigts noueux, un regard cruel et un très vilain caractère. Il porte un gourdin, une arbalète et 20 carreaux.

Tactique

La façon dont les PJ arrivent dans cette zone va déterminer le déroulement de la rencontre. S'ils viennent de l'ouest, ils vont avoir affaire à un combat assez difficile, mais s'ils débarquent par la porte secrète, ils pourront se débarrasser de Balgron et de son garde du corps avant de recevoir le gros de la force gobeline.

Si les gardes de la zone ouest remarquent les PJ, l'un d'eux fait sonner la clochette au prix d'une action mineure pour prévenir les autres gobelins, qui déboulent alors et tentent de prendre les intrus en tenaille.

Si les PJ passent par la porte secrète des appartements de Balgron, ils ont la possibilité d'éliminer le chef gobelin avant même qu'il ait le temps d'agir. Endormi, celui-ci a une Perception passive de 13 et tout PJ qui entre dans la pièce doit effectuer un test de Discrétion. Tant qu'il dort, le gobelin est sans défense et inconscient. À noter qu'une attaque visant une créature sans défense produit automatiquement un coup critique. S'il se réveille ou survit à l'attaque initiale des PJ, il prend la fuite en direction de la porte ouest, qu'il doit déverrouiller avant de sortir. Il continue alors sa route vers l'ouest, où deux gardes sont assis. Il appelle à l'aide tout en courant, prévenant ainsi les coupe-jarrets et les hommes d'armes de la présence des PJ.

Balgron le Gras est disposé à sacrifier ses serviteurs pour vaincre les PJ, mais il ne souhaite pas risquer sa vie inutilement. Si les aventuriers attaquent depuis l'ouest, il avance avec précaution, puis recule et laisse ses sbires subir le plus fort de l'assaut. S'il est obligé de se battre au corps à corps, il tente de combattre au côté d'un autre gobelin au moins.

Dès lors qu'il ne reste plus que trois gobelins, Balgron fuit vers la porte secrète de ses quartiers. De là, il se précipite en Zone 9 pour s'y cacher, attendant jusqu'à ce qu'il estime que les PJ sont partis (une bonne journée). Il rallie ensuite les gobelins survivants, puis le groupe se rend en Zone 1 pour tendre une embuscade aux intrus, qu'ils reviennent de la surface ou tentent de quitter le donjon.

Enfin si Balgron est acculé, il implore la clémence. Il pourra alors servir les PJ pendant un temps, mais les trahira à la première occasion. S'il est pris vivant, il pourra être amené à divulguer le mot de passe permettant d'accéder au second niveau du fort. La phrase en question est : « Et la vie s'éteint dans les ténèbres. »

Particularités de la zone

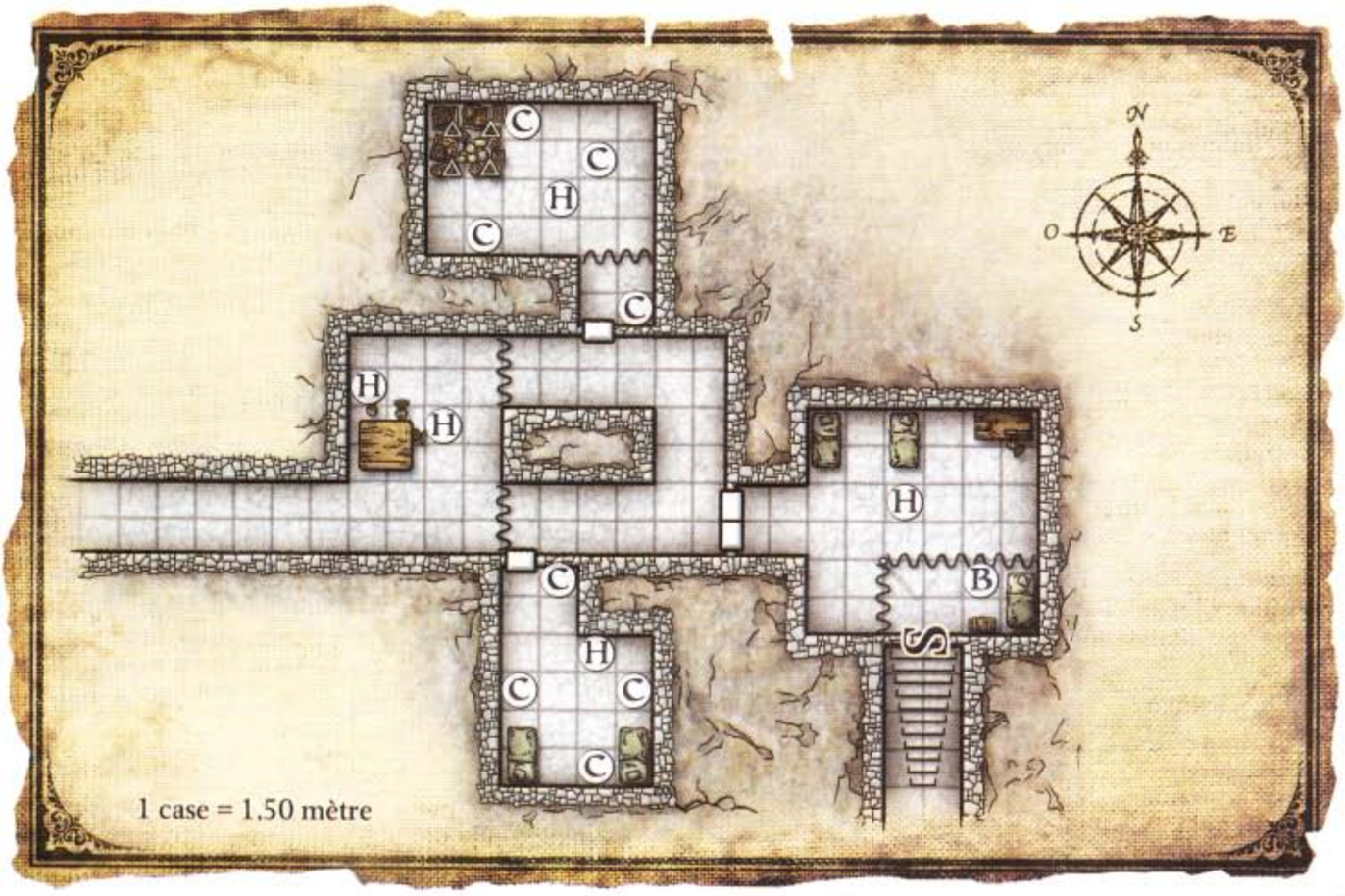
Lumière : vive.

Porte verrouillée : la porte ouest des appartements de Balgron est verrouillée (test de Larcin DD 20 pour l'ouvrir).

Tapisseries : ces lourdes tapisseries bloquent la ligne de mire et la ligne d'effet, sans compter qu'elles constituent un obstacle entre les cases, si bien qu'une créature de taille M doit utiliser 2 cases de déplacement pour passer au travers. Un PJ peut également les arracher au prix d'un test de Force DD 15.

Trésor : le coffre de la chambre de Balgron est verrouillé (test de Larcin DD 25). Toutefois, la clef est dans l'une de ses poches et il la donnera aux PJ s'ils l'épargnent, sans oublier celle qui ouvre la porte verrouillée. Ce coffre renferme 560 po et une *baguette magique +1*.

Baguette magique +1 : cette baguette (d'une valeur de 360 po) confère à son utilisateur un bonus de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts quand il se sert de pouvoirs arcaniques accompagnés du mot-clé focaliseur.



MIKE SCHILLY

Rencontre de niveau 4 (880 px)

Configuration

Cette zone fait partie de la crypte que les soldats de l'empire bâtirent lorsqu'ils occupaient encore le château. Beaucoup d'entre eux périrent en participant à la fermeture de la brèche.

Avec l'aide des puissances situées de l'autre côté de la faille, Kalarel a animé plusieurs cadavres inhumés par ici et a fait de la zone une salle de garde. Il a également écrit au sol des runes censées faire fuir de terreur les intrus vers la Zone 7.

Lorsque les PJ ouvrent la porte, lisez ce qui suit :
Un escalier délavé s'enfonce dans les ténèbres et une insupportable odeur de putréfaction emplit l'air glacé.

Lorsque les PJ s'approchent d'une case abritant une rune, lisez ce qui suit :
D'étranges motifs ont été tracés au sol (montrez l'illustration de la rune aux joueurs).

Vision

À partir de cette zone, ne dites plus aux joueurs ce que leurs personnages voient, sauf s'ils disposent d'une source de lumière.

Initiative

Avant de déterminer l'initiative de la rencontre, attendez qu'une rune se déclenche ou que des morts-vivants apparaissent.

Étreinte et évasion

Les zombies de cette rencontre (et du reste de l'aventure) ont le pouvoir d'étreindre leurs adversaires et donc de les empêcher de se déplacer.

Si la tentative d'étreinte est couronnée de succès, la victime est immobilisée, incapable de sortir de l'espace qu'elle occupe jusqu'à ce qu'elle se dégage ou que son assaillant relâche sa prise.

Le maintien d'une étreinte passe par une action mineure, mais on y met fin au prix d'une action libre. L'étreinte prend automatiquement fin si l'assaillant est victime d'un état préjudiciable qui l'empêche d'entreprendre des actions d'opportunité (comme hébété, étourdi ou inconscient) ou s'il s'éloigne de celle-ci.

Pour se déplacer avec sa victime, l'assaillant doit réussir une attaque de Force contre Vigueur.

Évasion : une victime étreinte peut se dégager en entreprenant une action de mouvement et en réussissant un test d'Athlétisme contre Vigueur ou un test d'Acrobaties contre Réflexes. En cas de réussite, la victime se décale dans le cadre de la même action.

Si un PJ déclenche une rune, lisez ce qui suit :
Un cri déchirant retentit au niveau du sol, suivi par des gémissements sourds venant du nord et du sud.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :
10 charognes zombies (C)
4 zombies (Z)

10 charognes zombies (C) — **Sbire niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 38 px chacun

Initiative -2 — **Sens** Perception -1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison
VD 4

(+) **Coup** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 5 dégâts.

Alignement non aligné — **Langues** -
For 14 (+2) — **Dex** 6 (-2) — **Sag** 8 (-1)
Con 10 (+0) — **Int** 1 (-5) — **Cha** 3 (-4)

Description des morceaux de chair pourrissante pendent de ces silhouettes qui avancent lentement. Certains ont même des os à nu.

4 zombies (Z) — **Brute niveau 2**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 125 px chacun

Initiative -1 — **Sens** Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 40 ; **péril** 20 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 4

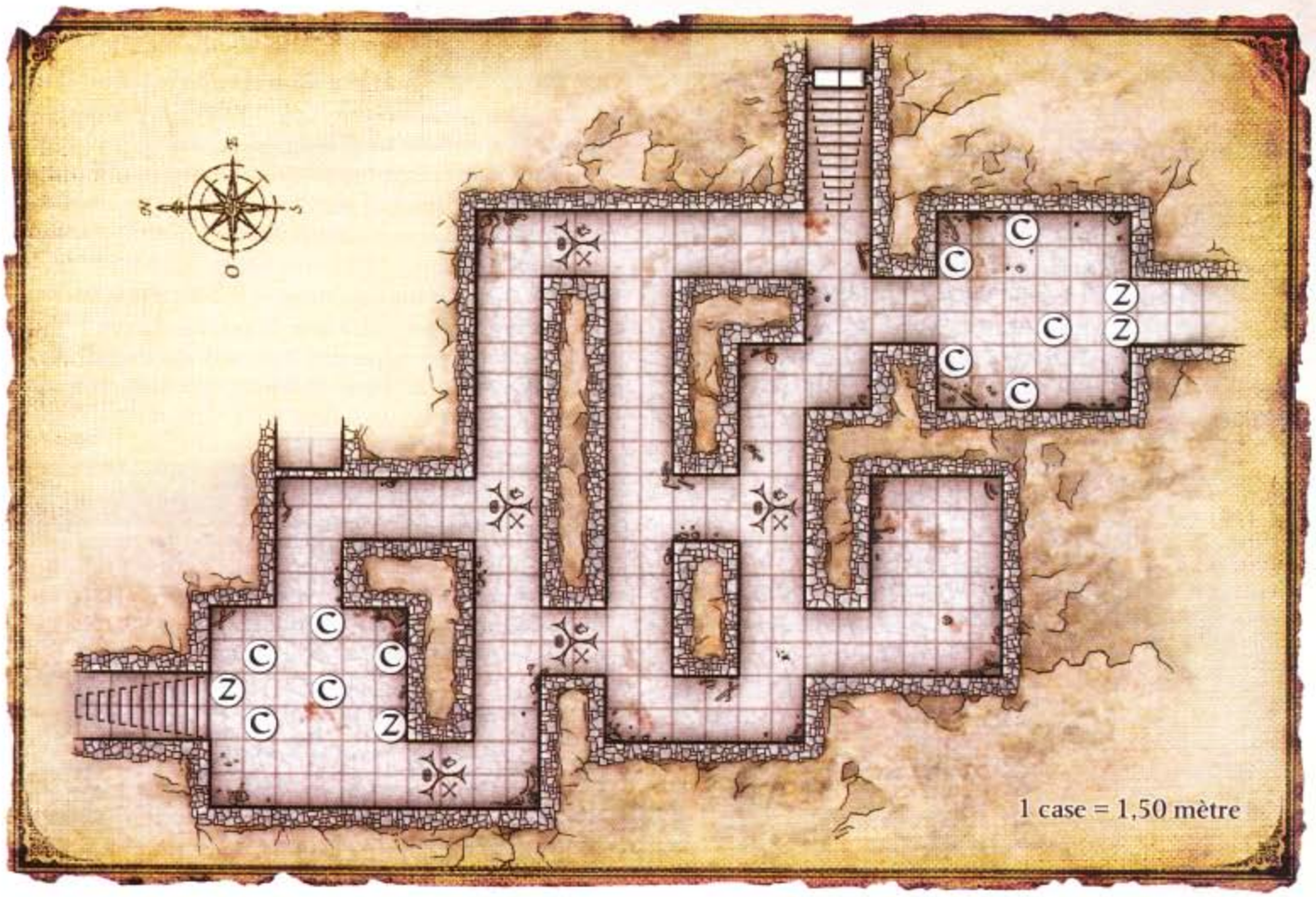
(+) **Coup** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 2d6 + 2 dégâts.

+ **Étreinte cadavérique** (simple ; à volonté)
+4 contre Réflexes ; la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Les tests visant à se dégager de l'étreinte du zombie sont assortis d'un malus de -5.

Faiblesse zombie
Tout coup critique réussi contre un zombie le réduit aussitôt à 0 point de vie.

Alignement non aligné — **Langues** -
For 14 (+3) — **Dex** 6 (-1) — **Sag** 8 (+0)
Con 10 (+1) — **Int** 1 (-4) — **Cha** 3 (-3)

Description bien que ces créatures soient mortes de toute évidence, elles avancent avec une force et une détermination surnaturelles. Malgré leur silhouette difforme et voûtée, elles sont menaçantes et une faim sans borne se lit dans leurs yeux vides de toute vie.



Tactique

Les zombies se tiennent tranquilles dans les pièces nord et sud jusqu'à ce qu'ils aperçoivent un intrus ou entendent une rune de terreur se déclencher. Attirés par le bruit, les zombies du nord se ruent au sud en groupe, à la vitesse de 8 cases par round. Ceux qui sont au sud restent immobiles jusqu'à ce qu'un personnage pose le pied dans leur pièce, auquel cas ils jaillissent des ténèbres et passent à l'attaque. Les zombies ne sont pas affectés par les runes et poursuivront les PJ dans les Zones 5 et 7, mais ils ne monteront pas les escaliers.

Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

Runes de terreur : comme le montre le plan tactique, plusieurs runes ont été inscrites au sol de cette chambre. Un test d'Arcanes ou de Religion DD 20 permettra à un PJ de réaliser que les motifs abritent un effet qui se déclenche au contact. Une telle rune s'active tout simplement lorsqu'un PJ entre dans une case renfermant le motif. Dans ce cas, la rune pousse un hurlement fantomatique. Le bruit attire alors les zombies et dégage un effet de terreur visant celui qui l'a déclenchée.

Quand un aventurier déclenche une rune, le piège effectue une attaque +7 contre la Volonté de tous les PJ situés dans un rayon de 10 cases. En cas de réussite, le bruit inflige 1d4 + 1 dégâts nécrotiques et terrorise les victimes, qui entreprennent aussitôt une action de mouvement pour se rendre en Zone 7 (à leur VD + 2 cases). Un PJ ne peut être affecté par une rune qu'une fois par jour. Pour sauter par-dessus, il suffit de réussir un test d'Athlétisme DD 21 (DD 11 si l'intéressé effectue une course d'élan d'au moins 2 cases).

Enfin, les runes n'affectent pas les alliés de Kalarel (ce qui inclut morts-vivants et gobelins).

MIKE SCHILEY & ERIC DESCHAMPS

ZONE 6 : L'ARMURERIE CACHÉE

Rencontre de niveau 1 (500 px)

Configuration

Cette pièce renferme de nombreux objets, notamment les réserves d'urgence du fort de Gisombre. Kalarel et ses serviteurs ne l'ont pas encore trouvée, si bien qu'elle n'a pas été pillée. Si les aventuriers découvrent la pièce, ils auront affaire à un mur illusoire, plusieurs gardiens et une mystérieuse énigme.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :
4 zombies (Z)

Porte secrète

La porte secrète qui mène dans cette pièce se fond dans les murs de la Zone 5, si bien qu'elle est quasiment invisible (test de Perception DD 20 pour la remarquer). Si la porte secrète est découverte, elle ne peut être ouverte avant d'avoir été déverrouillée (test de Larcin DD 25). Un mécanisme permettant de l'ouvrir a été intégré au plafond (test de Perception DD 15 pour le remarquer).

De prime abord

Lorsque les PJ entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :
La porte secrète coulisse et dévoile une petite pièce vide. Si cette salle dissimulée renfermait jadis un trésor, quelqu'un s'en est manifestement emparé.

Test de Perception
DD 16 *De faibles gémissements vous proviennent de l'est, mais leur origine n'est pas claire.*

Test d'Intuition
DD 22 *Le mur situé de l'autre côté de la pièce semble scintiller et vaciller par moments.*

Comme le montre le plan, le mur de la petite pièce est illusoire. Une créature située du côté de la porte distingue un simple mur, alors qu'un individu situé de l'autre côté aperçoit tout juste les contours de l'illusion, si bien qu'il voit au travers. Il bloque la ligne de mire des nouveaux arrivants, mais pas de ceux qui l'ont traversé. En revanche, l'illusion n'affecte pas la ligne d'effet.

Si les PJ décident de fouiller la pièce (en raison des bruits ou du scintillement), un personnage pourra tenter d'y lancer un objet ou tout simplement de le traverser.

Si un objet est jeté contre le mur, lisez ce qui suit :
La surface n'offre aucune résistance. L'objet disparaît, mais le mur est toujours visible.

Si un PJ traverse le mur, lisez ce qui suit :
Vous traversez le mur comme s'il n'était pas là et vous retrouvez dans une pièce un peu plus grande. Quatre zombies y sont aussi présents, leurs yeux morts braqués vers vous.

Dès lors qu'un personnage traverse le mur, il se retrouve au côté d'un zombie. S'il décide de poursuivre son déplacement, il provoque une attaque d'opportunité de la part du zombie adjacent. Résolvez cette attaque (le cas échéant), puis déterminez l'initiative.

4 zombies (Z)	**Brute niveau 2**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M	125 px chacun

Initiative -1 **Sens** Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 40 ; **péril** 20 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 4

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 2d6 + 2 dégâts.

ǂ **Étreinte cadavérique** (simple ; à volonté)
+4 contre Réflexes ; la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Les tests visant à se dégager de l'étreinte du zombie sont assortis d'un malus de -5.

Faiblesse zombie
Tout coup critique réussi contre un zombie le réduit aussitôt à 0 point de vie.

Alignement non aligné		**Langues** -
For 14 (+3)	**Dex** 6 (-1)	**Sag** 8 (+0)
Con 10 (+1)	**Int** 1 (-4)	**Cha** 3 (-3)

Tactique

Certains des combattants inhumés dans les cryptes ont été réanimés par l'influence maligne du sanctuaire d'Orcus situé de l'autre côté de la brèche. Les quatre zombies de cette pièce sont sortis des cryptes murales et ont instinctivement cherché à protéger l'armurerie. Bien qu'ils voient au travers du mur illusoire, ils attendent que les intrus leur soient adjacents avant de s'animer.

Si un zombie est en mesure d'attaquer un PJ depuis l'endroit où il se tient, il n'hésite pas une seconde (en choisissant au hasard s'il a affaire à plusieurs cibles). Ces morts-vivants tentent d'user de leur capacité d'étreinte dès que possible. Si l'un d'eux se déplace, il tente de rester près de l'un de ses congénères pour profiter pleinement de son étreinte.

Si les PJ fuient la pièce, les zombies les poursuivent en Zone 5, voire en Zone 7 s'ils y filent après avoir déclenché une rune de terreur (cf. rencontre précédente). Toutefois, ils ne s'aventurent pas dans les escaliers qui quittent la Zone 5.

Particularités de la zone

Si les PJ vainquent les zombies et fouillent la pièce, lisez-leur ce qui suit :

La zone située de l'autre côté du mur illusoire a tout l'air d'une armurerie. Elle renferme deux râteliers d'armes, contre les murs nord et sud. Contre le mur est figure un présentoir sur lequel est accrochée une armure décrépite. Enfin, au-dessus du râtelier du mur nord apparaît une plaque en acier sur laquelle est gravé le heaume d'un harnois.

Lumière : obscurité.

Plaque : pour se prémunir des voleurs, les bâtisseurs du fort de Gisombre ont prévu un gardien. Après avoir disposé des zombies, si les PJ sont adjacents à l'un des râteliers, un esprit lié à la plaque leur pose une énigme d'une voix grave et retentissante.

Un trésor merveilleux,
Prisé de tous et que beaucoup recherchent.
On le trouve dans la victoire comme dans la défaite,
Mais jamais dans un coffre à trésor.
Il vous précède tel un héraut,
Et vous survit bien après votre mort.
De quoi puis-je bien parler ?

Il y a deux réponses à cette énigme : « Réputation » ou « Honneur ». À votre discrétion, tout synonyme de ces deux mots conviendra. Si les PJ donnent la bonne réponse, l'armure placée sur le présentoir dégagera soudain une lueur avant de se transformer en *armure d'écailles de fer noir +1*.

Armure d'écailles de fer noir +1 : cette armure magique (d'une valeur de 840 po) confère à celui qui la porte un bonus de +1 à la CA et une résistance au feu 5 et une résistance nécrotique 5.

Si les PJ donnent une mauvaise réponse, la plaque gronde :

« Ma patience a des limites. Donnez-moi rapidement la réponse, sans quoi le trésor que je protège vous sera à jamais refusé. »

Si les PJ donnent trois mauvaises réponses, la plaque ajoute :

« Voleurs sans foi ni loi ! Les trésors que renferme cet endroit ne seront jamais vôtres ! »

Sur ce, l'armure tombe en morceaux.

Armes et équipement : les râteliers abritent des armes usées et rouillées. Le temps a fait son œuvre et elles ne valent plus rien.

Refuge

Si les aventuriers éliminent les zombies, cette zone constitue un bon endroit où se reposer. La porte secrète les protège et le mur illusoire leur donne une chance de tendre une embuscade à tout intrus.

Si les PJ prennent ici un repos prolongé et que les hobgobelins du second niveau sont conscients de leur présence, il y a 10% de risques (19-20 sur 1d20) qu'une patrouille hobgobeline trouve la porte secrète au bout de 6 heures. Cette patrouille est décrite à la page 62.

Ligne de mire et ligne d'effet

Voici comment déterminer si un personnage voit un ennemi et est en mesure de le prendre pour cible.

Ligne de mire : pour déterminer si vous voyez une cible, choisissez un coin de votre espace et tracez une ligne imaginaire allant jusqu'à un point de l'espace de la cible. Vous l'apercevez si une ligne au moins parvient jusqu'à elle sans traverser ou toucher un objet ou effet (comme un mur, un rideau épais ou un nuage de brume) vous bouchant la vue. Si la ligne traverse un obstacle, la cible dispose d'un abri ou d'un camouflage.

Ligne d'effet : vous pouvez prendre pour cible une créature ou une case si rien ne vous sépare d'elle. Si la ligne imaginaire que vous tracez jusqu'à la cible touche ou traverse un obstacle solide, vous ne disposez d'aucune ligne d'effet avec celle-ci.

Le brouillard, les ténèbres et autres types de cases voilées vous bouchent la vue sans pour autant bloquer la ligne d'effet.

Vous avez besoin d'une ligne d'effet pour attaquer une cible ou viser un espace au sein duquel vous souhaitez créer un effet. Lorsque vous effectuez une attaque de zone, votre ligne d'effet ne concerne que la case d'origine de celle-ci. Pour que l'attaque touche une cible, il doit ensuite exister une ligne d'effet entre la case d'origine et celle-ci.

MIKE SCHILEY

ZONE 7 : LA LÉGION DE SQUELETTES

Rencontre de niveau 1+ (500+ px)

CONFIGURATION

Les aventuriers ont des chances de fuir dans cette zone après avoir déclenché les runes de terreur de la Zone 5, ce qui signifie alors que les zombies des Zones 5 et 6 sont à leurs trousses.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

2 squelettes (S)

8 squelettes décrépits au moins (D)

DANSE MACABRE

Pour commencer, cette chambre est parfaitement silencieuse. Des rangées de sarcophages bordent les murs et deux autels, hors de vue, se dressent dans la partie est de la pièce.

Ne placez pas tout de suite les squelettes sur le quadrillage. Ils ne sortiront de leur cercueil de pierre qu'au moment où un aventurier passera entre deux sarcophages de la partie est de la pièce. Dès lors, les événements se précipiteront.

Au premier round, les sarcophages vomissent huit squelettes décrépits et deux squelettes. Ensuite, à chaque round, deux nouveaux squelettes décrépits sortent de deux sarcophages déterminés aléatoirement, et ce pendant 5 rounds. Gardez une trace du nombre de squelettes généré afin de déterminer précisément les points d'expérience de la rencontre (25 px par squelette décrépit). Reportez-vous aux particularités de la zone pour savoir comment arrêter cette marée de squelettes.

Lorsque les PJ entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :
Dix imposants sarcophages bordent les murs de cette crypte. Les cercueils sont en granit et recouverts de ciselures représentant des guerriers humains en harnois. À l'est, la crypte ouvre sur une pièce plus large d'où émane une lueur étoilée ?

Test de Perception
DD 18 *Des textes draconiques indéchiffrables recouvrent chacun des sarcophages.*
DD 22 *Des cliquètements et grattements étouffés semblent provenir de certains sarcophages.*

Lorsqu'un PJ passe entre les deux sarcophages du centre de l'est de la pièce, lisez ce qui suit :
Des bruits violents ébranlent soudain la crypte alors que s'ouvre violemment le couvercle de chaque sarcophage. Des cliquètements et bruits d'os caractéristiques se font entendre dans chaque tombe.

Lorsque les PJ voient la partie est de la salle, lisez ce qui suit :
Une lueur argentée illumine cette partie de la crypte. Le dôme qui la surplombe dépeint un magnifique dragon aux écailles argentées qui vole dans un ciel infini. Un autel recouvert de textes élaborés se dresse de chaque côté de la zone. Enfin, des icônes de soldats priant à genoux ont été ciselées dans les murs qui se trouvent derrière chaque autel.

2 squelettes (S) — **Soldat niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 150 px chacun

Initiative +6 — **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 45 ; **péril** 22
CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 16, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 5

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette ; cf. aussi *célérité des morts*.

Célérité des morts
Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le squelette bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Alignement non aligné — **Langues** -

For 15 (+3)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Con 13 (+2)	**Int** 3 (-3)	**Cha** 3 (-3)

Équipement cotte de mailles, épée longue, bouclier léger
Description seuls quelques tendons relient encore les os de ces créatures. Ils craquent et s'entrechoquent, mais elles se déplacent avec vigueur et célérité.

8+ squelettes décrépits (D) — **Sbire niveau 1**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 25 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 16 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 14, **Volonté** 13
Immunités maladie, poison
VD 6

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 4 dégâts.

⊗ **Arc court** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +6 contre CA ; 4 dégâts.

Alignement non aligné — **Langues** -

For 15 (+2)	**Dex** 17 (+3)	**Sag** 14 (+2)
Con 13 (+1)	**Int** 3 (-4)	**Cha** 3 (-4)

Équipement épée longue, arc court, carquois de 10 flèches

BAHAMUT, LE DRAGON DE PLATINE

Un personnage qui réussit un test de Religion ou d'Histoire DD 10 comprendra que le dragon représenté sur le dôme est Bahamut, le Dragon de Platine, dieu de la justice, de la protection et de l'honneur (un paladin reconnaît automatiquement l'icône et connaît aussi les informations suivantes). Beaucoup pensent que le fait de prononcer le noble nom de Bahamut est un manque de respect, ce qui explique qu'on l'appelle le Dragon de Platine. De nombreux dragons métalliques le vénèrent comme le premier des leurs. Enfin, son alignement est loyal bon.

Tactique

La tactique des squelettes est simple ; ils se liguent contre les PJ et les encerclent afin qu'ils ne puissent pas prendre la fuite.

Si les zombies des Zones 5 et 6 poursuivent les PJ, les squelettes risquent de les attaquer s'ils sont plus près d'eux que des aventuriers.

Les squelettes ne poursuivent pas les PJ en Zone 5 et n'entrent pas en Zone 8.

Particularités de la zone

Lumière : faible. Au début de la rencontre, la lueur argentée illumine faiblement la partie est de cette zone, alors que l'autre section reste plongée dans l'obscurité.

Sarcophages : ces cercueils génèrent des squelettes pendant 5 rounds une fois l'effet déclenché (cf. plus haut). Avant qu'un squelette n'en sorte, le couvercle s'ouvre en faisant un fracas de tous les diables. Le mort-vivant en jaillit alors, atterrissant dans une case adjacente à son cercueil, et le couvercle se referme aussitôt. Cinq minutes après que tous les squelettes sont détruits, le processus reprend, sauf si les PJ y mettent un terme (cf. ci-dessous).

Si un PJ force le couvercle d'un sarcophage (test de Force DD 20), il n'y trouve ni ouverture ni cavité. Une magie ancienne est à l'origine de l'effet et les cercueils ne renferment pas de réserve de squelettes.

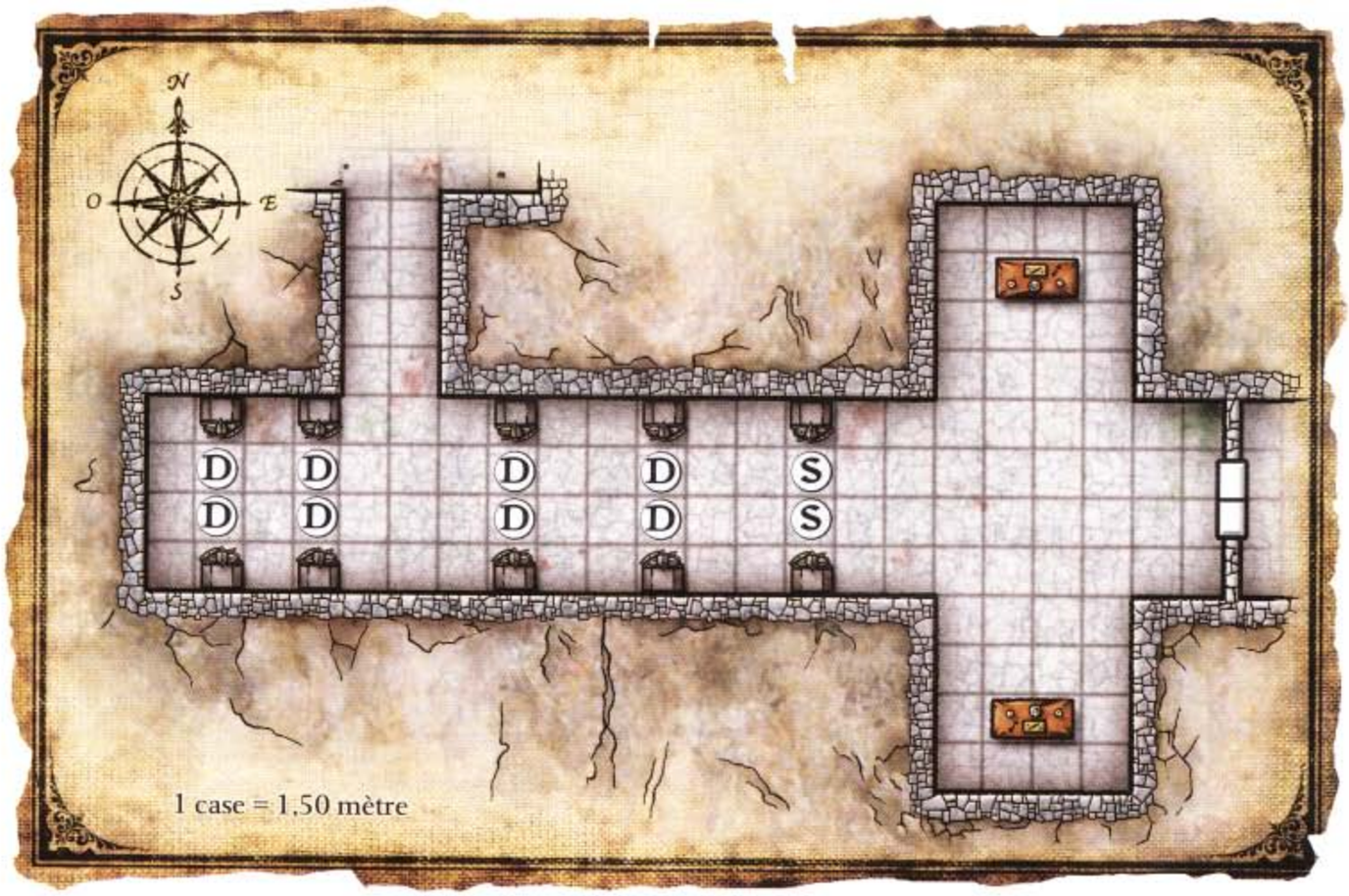
Dès lors que les PJ quittent la pièce ou que l'un d'eux rend hommage devant un autel (cf. ci-dessous), les sarcophages ne génèrent plus de squelettes. Détruire un sarcophage enraye également le flot de squelettes qui en sort. Chaque sarcophage a 100 points de vie, une CA 18, des défenses 16 et une résistance 5 à tout.

Autels : les écrits qui recouvrent les autels sont en draconique (les deux tables disent la même chose) :

« Le Dragon de Platine est mon roc, ma forteresse et mon sauveur. Il est mon fort, mon refuge et mon armure face aux ennemis de toute vie. Il me suffit de m'agenouiller et de le glorifier. »

Au prix d'une action simple, un PJ peut s'agenouiller devant l'un des autels et rendre hommage à Bahamut. Ce faisant, la luminosité deviendra vive dans la partie est de la salle, baignant le couloir ouest d'une lumière faible. Les squelettes (et zombies, le cas échéant) cesseront aussitôt leurs attaques, et tous ceux qui n'ont pas encore été détruits retourneront à leur sarcophage. Dès lors, les PJ peuvent évoluer dans la zone sans craindre d'être attaqués.

Trésor : les aventuriers qui fouillent les autels découvriront (test de Perception DD 25) un compartiment secret dans l'autel sud. Celui-ci renferme un certain nombre de statuettes en argent et platine (une par PJ) représentant des dragons, d'une valeur de 60 po pièce. Toutefois, ces objets n'ont pas qu'une simple valeur financière, comme expliqué dans la rencontre finale (cf. page 80).



MIKE SCHILEY

Rencontre de niveau 4 (875 px)

Configuration

Les PJ qui échappent à la légion de squelettes arrivent dans la tombe de sire Keegan, le dernier commandant du fort de Gisombre, qui avait juré de protéger la faille d'ombre.

Ses restes se trouvent dans le cercueil situé dans la partie est de la pièce.

Cette rencontre fait intervenir la créature suivante :

Sire Keegan, chevalier squelette (K)

Lorsque les PJ ouvrent la porte, lisez ce qui suit :
Un cercueil se trouve sur l'estrade de cette vieille crypte. Sur son couvercle a été ciselé un guerrier en harnois tenant une épée en travers de la poitrine, la pointe tournée vers les pieds.

Lorsque les PJ tentent de soulever le couvercle du cercueil ou font mine de partir sans l'avoir fait, lisez ce qui suit :
Le couvercle du cercueil saute littéralement en produisant un épais nuage de poussière. Un squelette humanoïde vêtu d'un harnois en sort, armé d'une épée longue. « La faille ne doit pas être rouverte ! croasse-t-il. Dites-moi ce qui vous amène ici, ou préparez-vous à mourir. »

Sire Keegan (K)	**Brute solo niveau 4**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M	875 px

Initiative +5 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 325 ; **péril** 162
CA 20 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 18, **Volonté** 20
Immunités poison **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +5
VD 6
Points d'action 2

⊕ **Épée longue « Ærcis »** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+9 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques.

ǂ **Attaque de légion** (simple, quand Keegan ne se déplace pas de plus de 1 case dans le round ; à volonté)
Sire Keegan effectue deux attaques de base de corps à corps.

← **Explosion nécromantique** (simple, utilisable quand il est en péril uniquement ; à volonté)
Explosion de proximité 3 ; +5 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques.

Alignement bon **Langues** commun, draconique
Compétences Diplomatie +7, Intuition +9

For 16 (+5)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 14 (+4)
Con 17 (+5)	**Int** 10 (+2)	**Cha** 10 (+2)

Description squelette imposant vêtu d'un harnois, cette silhouette dégage une aura menaçante. L'armure gémit lorsqu'il se déplace et les orbites vides de son crâne examinent la zone avec soin.

Tactique

L'attitude de sire Keegan dépend uniquement de la réaction des aventuriers. Sa première phrase devrait leur faire comprendre qu'il ne faut pas le considérer comme un adversaire. Toutefois, la seconde les invite à le convaincre de leurs véritables intentions, sans quoi il passera à l'attaque. En effet, tant qu'ils ne lui prouvent pas le contraire, il part du principe qu'il s'agit de pilleurs de tombes au mieux, d'agents du mal au pire.

Conversation avec Keegan

Les PJ peuvent commencer par calmer Keegan en lui expliquant ce qu'ils font là, à savoir mettre un terme aux agissements du culte de la mort qui souhaite rouvrir la faille de Gisombre.

Toutefois, sire Keegan est borné et pense que leurs motivations sont intéressées ou qu'ils sont de mèche avec le culte de la mort. Pour le faire changer d'avis, les PJ vont devoir lui parler et réussir quatre tests de compétence DD 15 distincts avant d'en rater autant.
Cette négociation conviendra certainement au personnage ayant le modificateur de Diplomatie le plus élevé, qui se verra alors confier une grande responsabilité. Si les joueurs n'y pensent pas d'eux-mêmes, désignez le PJ ayant le modificateur de Diplomatie le plus élevé comme le négociateur du groupe.

Toutefois, sire Keegan espère bien entendre chacun des aventuriers au cours de la conversation (et il le fera savoir si les joueurs ne le comprennent pas).

Usez de questions pour faire parler certains personnages. Lorsqu'un PJ apporte une réponse ou se lance dans une explication, il se tourne vers la compétence correspondante.

(Au principal négociateur) : « J'ai juré de défendre ce fort contre tous les intrus. Qu'est-ce qui vous amène ici ? »

(Au plus doué en Religion) : « Quel dieu servez-vous ? Comment être sûr que vous lui êtes fidèle. »

(À celui qui a le modificateur de Perception le plus élevé) : « Si vous êtes sûr que vos sens ne vous trahissent pas, dites-moi ce que vous voyez devant vous. »

(Au plus doué en Intimidation) : « Vous avez l'air redoutable, mais l'êtes-vous autant que vous le semblez ? »

(À celui qui a la valeur d'Arcanes la plus élevée) : « Les forces surnaturelles abondent en ces lieux. Êtes-vous armé pour les surmonter ? »

(Au principal négociateur, après qu'un PJ a raté un test) : « Cette réponse sonne faux. Pourquoi devrais-je croire que vous êtes ceux que vous prétendez être ? »

(Au principal négociateur, après qu'un PJ a réussi un test) : « Une réponse convaincante. Confirmez-vous les dires de votre camarade ? »

Pour le bien de l'histoire, on part du principe que les PJ répondent à chaque fois avec honnêteté, même si rien ne garantit que le chevalier les croira. Chaque fois qu'un test est couronné de succès, sire Keegan est un peu plus convaincu. En revanche, avec chaque échec, son scepticisme grandit.

Si les PJ remportent quatre tests, sire Keegan les croit. Reportez-vous alors à *Devoirs de Keegan*, ci-dessous.

En revanche, s'ils ratent quatre tests, Keegan passe à l'attaque et combat jusqu'à ce qu'il soit détruit ou ait tué les PJ.

Bluff : encore faut-il que les joueurs y pensent, mais un personnage bon en Bluff aura de meilleures chances d'obtenir un succès durant la conversation. À votre entière discrétion, un personnage peut remplacer la compétence exigée par Bluff tant que les joueurs sont d'accord.

Devoirs de Keegan

En tant que commandant de la forteresse, sire Keegan avait pour responsabilité de protéger la faille. Malheureusement, il a échoué et son esprit n'a de cesse de se lamenter.

Voici maintenant l'histoire de Keegan sous forme de questions/réponses. Si les PJ parviennent à le convaincre du bien-fondé de leur présence, encouragez les joueurs à poursuivre la discussion (indirectement, grâce au dialogue qu'ils ont avec Keegan).

Q : Qui êtes-vous ?
« Je suis sire Keegan, l'ancien commandant du fort de Gisombre. Mon rôle consistait à assurer l'intégrité du sceau scellant la faille, de peur que les puissances impies d'Orcus ne fassent leur retour dans le monde. »

Q : Que s'est-il passé ? Pourquoi le fort de Gisombre est-il tombé en ruine ?
« J'ai échoué, tout simplement. L'influence de la faille d'ombre et l'effondrement de l'empire m'ont détourné de mes vœux. La corruption présente de l'autre côté de la brèche m'a atteint et a déclenché un véritable désastre. »

Q : Quel type de désastre ? Que s'est-il passé exactement ?
« L'infâme souillure d'Orcus a suinté de la faille et s'est insinuée dans mes songes, si bien que la folie s'est emparée de moi. J'étais possédé ! Dans un accès de colère, j'ai tiré l'épée et tué ma femme et mes enfants. Dès lors, j'ai continué et m'en suis pris à mes capitaines, que j'ai terrassés les uns après les autres. Je suis devenu un démon meurtrier ! »

Q : Que faites-vous ici ? Que s'est-il passé ensuite ?
« Finalement, l'alarme fut donnée et ce qu'il restait de la légion se ligua contre moi. Malgré la rage sanguinaire dont j'étais victime, je compris que je pouvais en venir à bout et pris la fuite pour me cacher dans les cryptes. C'est alors que la folie me quitta. Je réalisai ce que j'avais fait et fus pris de désespoir. J'avais tué mon amour et brisé mon serment, avec mon épée de surcroît, Æcris, un focaliseur qui m'avait été remis par le roi Elidyr en personne lorsqu'il m'avait adoubé.

Le reste de la légion scella le passage et m'enferma là où vous m'avez trouvé, où j'ai décidé de passer l'éternité. »

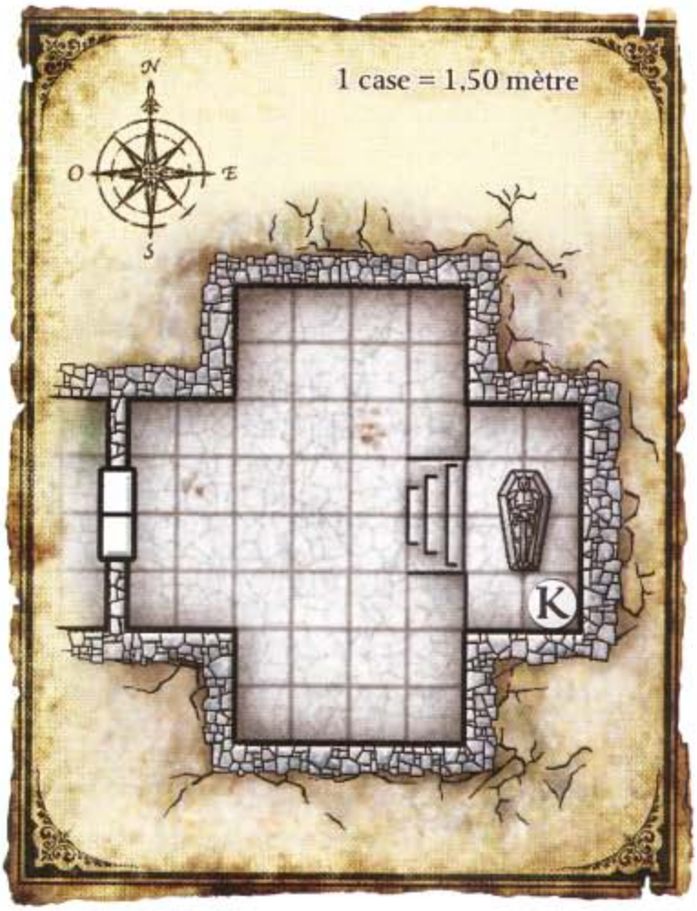
Q : Comment pouvons-nous vous aider ?
« Je ne puis me racheter en aucune façon, mais peut-être puis-je vous aider. Je suis incapable de quitter la crypte, mais il n'en est pas de même pour Æcris. Contrairement à moi, peut-être peut-elle expier ses fautes. Je vous la donne afin que vous purgiez le fort de Gisombre de ceux qui œuvrent à la réouverture de la faille. Cherchez les faveurs de Bahamut près des autels et peut-être vous offrira-t-il aussi son aide. »

Particularités de la zone

Trésor : si les PJ gagnent les faveurs de sire Keegan, il leur remet son épée magique, *Æcris* (décrite ci-dessous). S'ils le combattent et le détruisent, son arme et lui tombent en morceaux au terme de l'affrontement.

Æcris : cette *épée longue magique +1* (d'une valeur de 1 000 po) est recouverte de platine. Le plat de sa lame est serti de trois diamants et son pommeau ressemble à une tête de dragon au port noble. Elle confère à son utilisateur un bonus de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts, et inflige 1d6 dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

De plus, elle propose un pouvoir quotidien que l'on peut activer au prix d'une action libre : lorsque vous faites tomber un mort-vivant ennemi à 0 point de vie, vous gagnez une récupération.



MIKE SCHILEY

Rencontre de niveau 2 (625 px)

Configuration

Cette zone est une caverne naturelle jonchée de décombres, stalactites et stalagmites.

La rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

13 rats géants (R)
1 gelée ocre (G)

Lorsque le fort de Gisombre fut construit, les bâtisseurs découvrirent cette caverne naturelle. D'étroits passages (que ne sauraient emprunter des humanoïdes) la relient à la surface et à d'autres cavernes isolées de la région.

Cet endroit grouille de formes de vie inoffensives pour les intrus : de petits lézards détalent devant les aventuriers et des insectes évoluent sur les stalactites. Toutefois, quelques créatures de grande taille sont tapies dans l'obscurité, prêtes à faire leur repas de tout ce qui s'approche d'un peu trop près.

Lorsque les PJ arrivent dans cette chambre, lisez ce qui suit :

L'escalier et les dalles finement taillés du donjon ouvrent sur une large caverne naturelle. Le plafond est criblé de stalactites, alors que le sol est recouvert de pierres et hérissé de stalagmites. Les décombres se font plus denses à l'est et à l'ouest, même si une voie dégagée permet de partir dans ces deux directions.

Test de Perception
DD 16 *De gros rats couinent et filent dans l'obscurité.*

Tactique

Les rats et la gelée ocre partagent un trait de taille : ce sont de rusés prédateurs qui préfèrent s'en prendre à une proie de grande taille isolée. Bien qu'aucune des créatures de cette pièce ne soit intelligente, elles évitent instinctivement les situations dangereuses.

Au début de la rencontre, les rats filent au plafond, passant d'une stalactite à l'autre pour rester cachés. Ils attaquent un PJ isolé, qui par exemple s'éloigne de plus de 4 cases du reste du groupe ou qui n'a plus de ligne de mire avec ses alliés. Avant d'entamer les hostilités, les rats se regroupent par trois ou quatre, se tenant à quelque distance les uns des autres avant de se précipiter (si l'occasion se présente) sur un PJ solitaire depuis toutes les directions.

Étant donné que le terrain difficile de la caverne bloque également la ligne de mire (cf. encart *Terrain spécial*), les rats ont droit à des tests de Discrétion pour éviter de se faire repérer. Ils font des usages fréquents de cette compétence pour rester hors de vue des combattants lourdement armés et des groupes importants.

D'ordinaire, la gelée ocre se contente de rester dans son coin et d'attendre une proie. Si elle est dotée de l'instinct nécessaire pour ne pas s'attaquer à un groupe de grande taille, un groupe d'aventuriers assiégés de toutes parts par des rats constitue sans doute une bonne cible.
Les rats agiles et la gelée informe n'ont pas besoin de déplacement supplémentaire pour traverser le terrain difficile.

Les rats et la gelée ocre sont attirés par les bruits et les combats. Dès lors qu'un affrontement débute, les monstres se dirigent vers le théâtre des opérations.

13 rats géants (R) — **Sbire niveau 1**
Bête naturelle de taille P — 25 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +5 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 15 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 12
VD 6, escalade 3

(+) **Morsure** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 3 dégâts.

Alignement non aligné — **Langues** –

For 12 (+1)	**Dex** 17 (+3)	**Sag** 10 (+0)
Con 12 (+1)	**Int** 2 (-4)	**Cha** 6 (-2)

Description ces rats énormes ont de longues dents acérées. Leurs yeux luisants sont animés par la faim et le mal.

Gelée ocre (G) — **Brute d'élite niveau 3**
Bête naturelle (aveugle, vase) de taille G — 300 px

Initiative +0 — **Sens** Perception +2 ; perception des vibrations 10, vision aveugle 10
Pv 102 ; **péril** 51 ; cf. aussi *division*
CA 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 14, **Volonté** 14
Immunités regard ; **Résistances** acide 5
Jets de sauvegarde +2
VD 4 ; cf. aussi *forme coulante*
Points d'action 1

(+) **Coup** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+8 contre CA ; 2d6 + 1 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

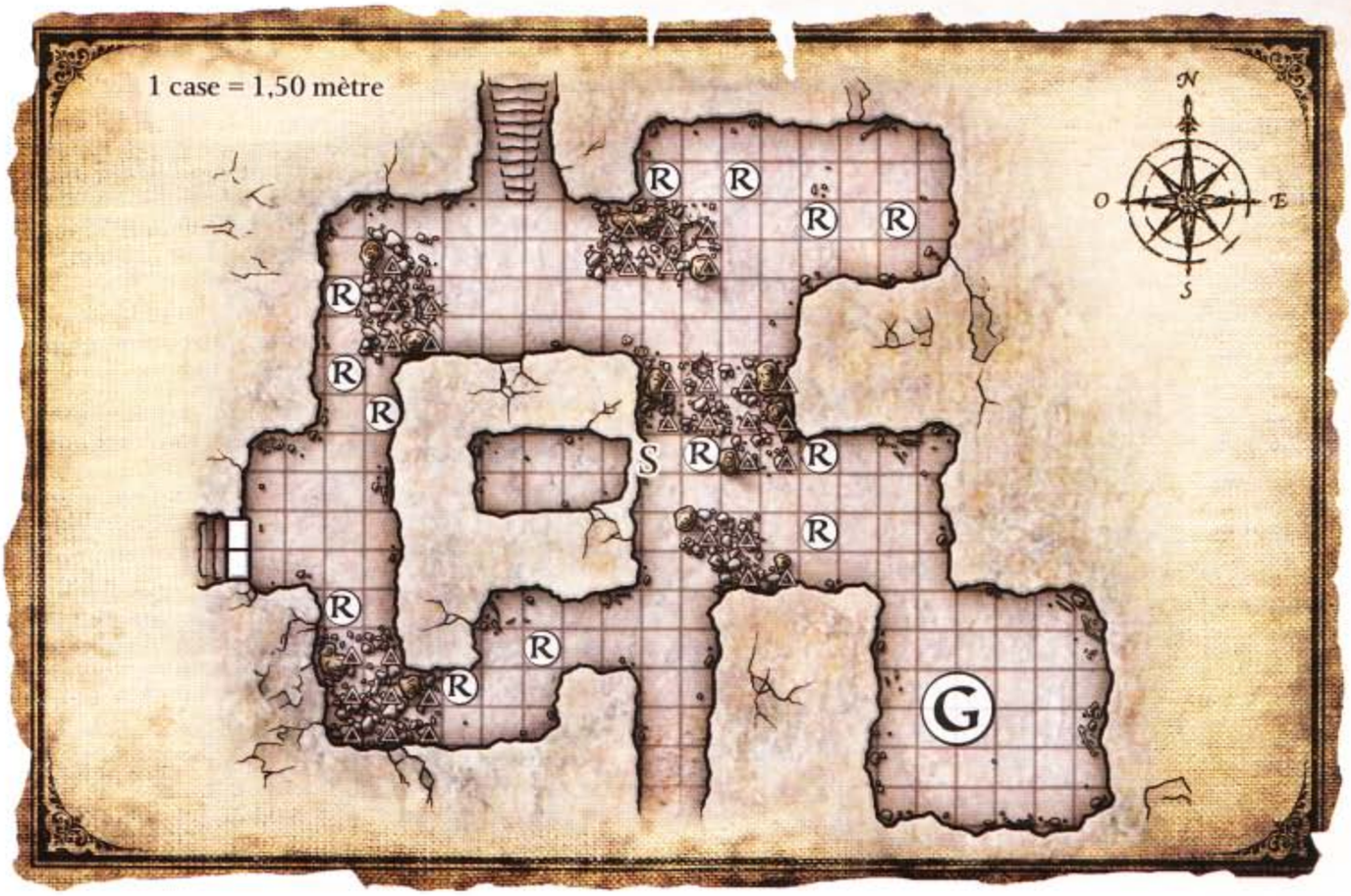
Forme coulante (mouvement ; à volonté)
La gelée ocre peut se décaler jusqu'à 4 cases.

Division (réaction immédiate, quand la gelée est en péril pour la première fois ; rencontre)
La gelée ocre se divise en deux moitiés, qui ont chacune la moitié des points de vie actuels du spécimen d'origine. Les effets appliqués à la gelée d'origine ne s'appliquent pas à la seconde. Une gelée ocre ne peut pas se diviser si l'attaque qui la met en péril réduit ses points de vie à 0. Livrées à elles-mêmes, les deux moitiés refont une seule et même créature au terme de la rencontre.

Alignement non aligné — **Langues** –

For 13 (+2)	**Dex** 8 (+0)	**Sag** 12 (+2)
Con 11 (+1)	**Int** 1 (-4)	**Cha** 1 (-4)

Description cette masse de gelée écarlate ondule et avance avec des intentions pas tout à fait catholiques.



Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

Terrain difficile : cette chambre est encombrée de stalagmites, stalactites et pierres. Plusieurs cases (indiquées au moyen d'un triangle sur le plan) constituent donc un terrain difficile pour les PJ. Les aventuriers peuvent se faufiler entre les obstacles, mais ces derniers ne leur offrent pas une ligne de mire parfaite (cf. encart).

Plafond de stalactites : le plafond de cette zone est parsemé de stalactites qui fournissent d'excellentes cachettes aux rats. Ainsi, les rongeurs qui se déplacent au plafond disposent d'un abri supérieur contre les adversaires non adjacents. Les créatures qui disposent d'un abri peuvent tenter un test de Discrétion pour se cacher, ce qui leur permet d'attaquer les PJ par au-dessus (cf. encart). Il faut une action de mouvement à un rat pour atteindre le plafond s'il débute son tour de jeu au sol. Dès lors qu'il est au plafond, il utilise sa VD d'escalade et non sa VD de base.

Salle secrète : la porte qui dissimule cette pièce a été bâtie de manière à se fondre dans le mur de la caverne. Les premiers habitants du fort s'en servaient pour dissimuler les personnalités en cas d'attaque. Un PJ qui réussit un test de Perception DD 20 remarquera la fausse paroi.

De tous les occupants du donjon, seul Balgron le Gras (cf. page 44) connaît cet endroit et c'est là qu'il a stocké du matériel : une paillasse humide, deux jours de rations de survie, deux bâtons éclairants et deux outres, l'une remplie d'eau et l'autre de bière.

Terrain spécial

Les cases de terrain difficile de cette zone sont inhabituelles en raison des nombreuses stalagmites et stalactites.

Non seulement, elles entravent les déplacements des PJ, mais elles constituent une sorte d'abri et de camouflage « à sens unique » dont disposent les rats, mais pas les PJ.

Les rats sont assez petits pour se cacher derrière les colonnes, ce qui leur confère un abri contre les ennemis situés dans les cases adjacentes. En revanche, les PJ (y compris le halfelin) n'en profitent pas car ils sont trop grands pour se cacher derrière les formations rocheuses.

De plus, les stalagmites et stalactites sont tellement denses qu'une case de terrain difficile séparant un personnage d'un rat bloque la ligne de mire du premier vers le second, ce qui ne vaut pas dans l'autre sens.

Pour illustrer le fait que les rats peuvent apparaître et disparaître de la vue des PJ au fil de la rencontre, vous trouverez sans doute utile d'enlever du quadrillage les figurines représentant les rongeurs lorsque ces derniers ne sont plus visibles. Reposez-les lorsqu'ils passent à l'attaque ou lorsque les aventuriers se déplacent de manière à ce qu'ils redeviennent visibles.

Pour ajouter encore à la complexité et au danger de la situation, vous pouvez décréter qu'un rat et un PJ sont en mesure d'occuper la même case lorsqu'un rongeur se déplace au plafond. Dans ce cas, le rat peut attaquer en bondissant dans une case adjacente à la cible, mais il ne peut rester au plafond et attaquer.

MIKE SCHILEY

Rencontre de niveau 5 (1 036 px)

Configuration

Un kruthik adulte a creusé dans cette zone et y a fait son nid. Les reptiles attrapent parfois des gobelins qu'ils dévorent, si bien que face à ces attaques, les humanoïdes ont creusé de petites fosses près de l'entrée dans le but de capturer les monstres. Ces derniers ont rapidement appris à les éviter, mais il n'est pas impossible que les PJ en soient victimes.

Les kruthiks ont creusé d'étroits tunnels dans la roche séparant différentes sections de la zone. Ils peuvent s'y déplacer à leur VD, mais les PJ ne peuvent même pas s'y faufiler.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

1 kruthik adulte (A)
3 jeunes kruthiks (J)
6 chrysalides kruthiks (C)

Lorsque les PJ s'approchent de la fosse en vue, lisez ce qui suit :

Devant vous apparaît une fosse d'une profondeur de 3 mètres qui était certainement camouflée par les dalles brisées qui se trouvent maintenant au fond du trou, recouvrant partiellement la forme immobile d'un reptile à six pattes.

Un test de Nature DD 15 permettra de comprendre que le cadavre est celui d'un kruthik, un chasseur mortel qui vit au sein de ruches. Celui-ci a de toute évidence été victime d'une fosse camouflée.

Test de Perception

DD 15 *La pièce qui se trouve un peu plus loin dégage une odeur de musc reptilien assez désagréable.*

DD 20 *Quelques sections de 1,50 m x 1,50 m du sol semblent légèrement surélevées, comme si elles dissimulaient quelque chose.*

Lorsque les PJ aperçoivent le premier kruthik, lisez ce qui suit :

Devant vous, plusieurs créatures sont rassemblées autour d'une pile de pièces et autres objets. La plupart sont de petite taille, mais l'une d'elles est aussi imposante qu'un humain. En gros, il s'agit de reptiles à six pattes aux traits insectoïdes. Des plaques de chitine argentée leur recouvrent le corps et ce qui leur sert de queue. Chacun a quatre membres armés de puissantes griffes, alors que les deux autres, plus courts et plus près du corps, semblent pourvus de doigts. Leur tête est plus ou moins reptilienne, et leur mâchoire inférieure prend la forme d'une plaque garnie de crocs et flanquée de mandibules en dents de scie.

Si les PJ déclenchent le piège, lisez ce qui suit :

Le sol dallé s'enfonce sous vos pieds et vous vous retrouvez au fond d'une fosse humide.

6 chrysalides kruthiks (C) — **Sbire niveau 2**
Bête naturelle (reptile) de taille P — 31 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +0 ; perception des vibrations 10, vision nocturne
Horde grinçante aura 1 ; un ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 2 dégâts.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 14 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 12
VD 8, fouissage 2 (tunnelier), escalade 8
(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
+5 contre CA ; 4 dégâts.

Alignement non aligné		**Langues** -
For 13 (+1)	**Dex** 16 (+3)	**Sag** 10 (+0)
Con 13 (+1)	**Int** 4 (-3)	**Cha** 6 (-2)

3 jeunes kruthiks (J) — **Brute niveau 2**
Bête naturelle (reptile) de taille P — 125 px chacun

Initiative +4 — **Sens** Perception +1 ; perception des vibrations 10, vision nocturne
Horde grinçante aura 1 ; un ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 2 dégâts.
Pv 43 ; **péril** 21
CA 15 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 14, **Volonté** 11
VD 8, fouissage 2 (tunnelier), escalade 8
(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
+5 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.

Alignement non aligné		**Langues** -
For 15 (+3)	**Dex** 16 (+4)	**Sag** 10 (+1)
Con 13 (+2)	**Int** 4 (-2)	**Cha** 6 (-1)

Kruthik adulte (A) — **Brute niveau 4**
Bête naturelle (reptile) de taille M — 175 px

Initiative +6 — **Sens** Perception +4 ; perception des vibrations 10, vision nocturne
Horde grinçante aura 1 ; un ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 2 dégâts.
Pv 67 ; **péril** 33
CA 19 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 14
VD 6, fouissage 3 (tunnelier), escalade 6
(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.
Pointes venimeuses (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **poison**
Le kruthik adulte effectue deux attaques contre deux cibles différentes : distance 5 ; +7 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Alignement non aligné		**Langues** -
For 17 (+5)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 12 (+4)
Con 17 (+5)	**Int** 4 (-1)	**Cha** 8 (+1)

Tactique

Tous les kruthiks débutent la rencontre dans la pièce la plus éloignée de l'entrée. Lorsque les PJ arrivent dans le repaire, les chrysalides usent de perception des vibrations pour détecter aussitôt leur présence. Si les aventuriers poursuivent leur route par le long couloir situé au sud, les chrysalides s'enfoncent dans les tunnels partant vers l'ouest, de manière à leur couper toute retraite.

L'adulte entame quant à lui les hostilités en envoyant une volée de pointes venimeuses contre le premier PJ qui arrive à portée, puis il se déplace pour frapper à coups de griffes.

Enfin, les trois jeunes tiennent leur position jusqu'à ce que l'adulte utilise ses pointes. Ensuite, ils s'avancent et passent à l'attaque, s'en prenant en priorité au PJ visé par les pointes venimeuses de l'adulte.

Tous les kruthiks savent où se situe la fosse camouflée et aucun n'entrera de son plein gré dans les cases correspondantes.

Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

Fosse ouverte (F) : cette fosse profonde de 3 mètres renferme un jeune kruthik mort. Si un PJ prend 1 round pour y descendre et examiner le cadavre, il découvre que le reptile est allongé sur le corps d'un gobelin. Si l'aventurier fouille l'humanoïde, ce qui lui demandera un nouveau round sans pour autant effectuer de test de Perception, il trouvera un petit trésor (cf. plus bas).

Fosse camouflée (P) : ces fosses cachées ont été creusées par les gobelins qui voulaient éliminer les kruthiks. Ils les ont recouvertes d'un fragile cadre en bois et de dalles. Tout PJ qui s'aventure sur l'une des cases concernées fait une chute de 3 mètres et subit 1d10 dégâts. Chaque piège est caché jusqu'à déclenchement et ne fonctionne qu'une seule fois. Un test d'Athlétisme DD 15 est nécessaire pour en sortir.

Pour sauter par-dessus une fosse, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 21 (sans élan) ou DD 11 (avec une course d'élan d'au moins 2 cases).

Un PJ qui cherche activement un piège découvrira cette fosse avant de tomber dedans s'il réussit un test de Perception DD 20.

Tunnels : les kruthiks ont creusé plusieurs tunnels dans cette zone. Ils font 60 cm de large, si bien que les créatures de taille M ou plus ne peuvent s'y glisser. Une créature de taille P peut s'y faufiler à la moitié de sa VD, mais elle conférera alors un avantage de combat et subira un malus de -5 aux jets d'attaque jusqu'à ce qu'il réintègre un espace normal. Chaque fois qu'une créature se faufile, elle provoque des attaques d'opportunité de la part des adversaires adjacents.

Les kruthiks sont très habiles pour se glisser dans les tunnels qu'ils ont eux-mêmes creusés. Les reptiles de taille P (comme les chrysalides et les jeunes) peuvent s'y déplacer

sans réduction en VD, et ceux de taille M (comme l'adulte) peuvent s'y déplacer à la moitié de leur VD.

Trésor : des objets précieux apparaissent sur le corps du gobelin et dans le tas du coin nord-est de l'antre des kruthiks.

Tas : ce butin renferme 47 po et 216 pa. Une cassette cachée sous les pièces abrite cinq améthystes, d'une valeur de 50 po chacune.

Sacoche du gobelin : elle contient 12 po et deux *potions de guérison*.

Potion de guérison : au prix d'une action simple, vous pouvez boire cette potion et dépenser une récupération. Au lieu de regagner les points de vie habituels, vous regagnez 10 points de vie.

Horde grinçante

Le pouvoir *horde grinçante* des kruthiks risque de surprendre les PJ (et les joueurs) car ils n'ont jamais rencontré de telles créatures jusqu'à présent. Essayez de leur faire comprendre qu'il serait sans doute malvenu qu'un personnage finisse près d'un kruthik, mais sans trop en faire. Par exemple, vous pourriez leur lire le passage suivant la première fois qu'un PJ finit son tour de jeu près de l'un de ces monstres :

La créature située près de vous est prise d'une rage frénétique et frappe en tous sens. Vous êtes incapable de vous défendre contre cette attaque aussi soudaine que brutale.

MIKE SCHILEY

ZONE 11 : LA CAVERNE INONDÉE

Rencontre de niveau 3 (750 px)

CONFIGURATION

Lorsque les PJ atteignent les portes, lisez ce qui suit :
Cette double porte en bronze s'est oxydée et a pris une teinte verdâtre avec le temps, sans compter qu'elle est partiellement recouverte d'une épaisse couche de champignons bleu et violet. Dans les champignons a été gratté un court message écrit en commun : « Ne pas entrer. »

L'HISTOIRE DE LA CAVERNE INONDÉE

Lorsque le fort de Gisombre fut bâti, le bassin de cette petite caverne en était la citerne. Chaque jour, plusieurs habitants de la forteresse (principalement des cuisiniers et serviteurs) s'y rendaient.

Le passage menant à cette zone était libre d'accès, jusqu'au jour où deux enfants s'y aventurèrent et s'y noyèrent parce qu'ils n'avaient pas pied. Une fois leurs corps retrouvés et sortis du bassin, la zone fut fermée pour prévenir tout nouvel accident.

Ensuite, après la folie dont fut victime sire Keegan, le fort fut déserté et la citerne laissée à l'abandon. Depuis, plusieurs décennies se sont écoulées et diverses créatures ont fait de l'endroit leur point d'eau.

Il y a quelques mois, deux hobgobelins arrivèrent au château et demandèrent à parler à Kalarel. Ils prétendaient être des messagers des Sanguinaires, un groupe d'esclavagistes hobgobelins. Kalarel écouta leur offre d'achat des esclaves capturés, mais il la rejeta. Du reste, il fut tellement agacé d'avoir été dérangé dans ses recherches pour une affaire aussi triviale qu'il ordonna à ses propres hobgobelins de les noyer dans la citerne.

Quelques minutes après leur mort, un mal terrible sortit de l'eau. Une masse affamée dénuée de corps et d'esprit, mais pourvue d'un appétit insatiable, et les hobgobelins qui avaient conduit là les messagers furent rapidement tués par la créature informe.

Après que plusieurs autres gobelins et hobgobelins eurent péri en tentant de chasser la créature du bassin, Kalarel renonça. L'affaire l'inquiétait et il interdit à ses serviteurs d'entrer dans la zone. Bien que Kalarel n'ait plus entendu parler des Sanguinaires, les alliés hobgobelins du prêtre ont pris la proposition à cœur et ont commencé à leur vendre discrètement des voyageurs capturés.

Une étrange créature est tapie dans l'eau de cette chambre. Normalement endormie, elle se réveille et attaque tout intrus qui tente de rallier l'îlot de son bassin à la nage ou passe plus de quelques rounds au bord.

Cette rencontre fait intervenir la créature suivante :
1 limon bleu (L)

Lorsque les PJ ouvrent la porte, lisez ce qui suit :
Un escalier recouvert de champignons s'enfonce dans une caverne naturelle, pour la majeure partie occupée par un bassin d'eau stagnante et saumâtre. Un minuscule îlot apparaît au centre du bassin. Dessus, on y distingue un tas d'os, de pièces et autres objets qui jonchent un véritable tapis de champignons.

Test de Perception
DD 20 *Des ondulations quasi imperceptibles rident la surface de l'eau, comme si quelque chose s'y déplaçait.*

Si aucun personnage ne réussit un test de Perception, le limon bénéficie d'un round de surprise et en profite pour utiliser sa *vague puante* contre tout PJ situé à portée.

Si l'un d'eux réussit le test de Perception, les PJ peuvent agir au premier round de combat.

Le limon dispose d'un camouflage tant qu'il reste sous l'eau.

Lorsque le limon bleu fait surface et attaque, lisez ce qui suit :
Le bassin vomit soudain une masse de limon bleu. Cette horreur informe bondit dans votre direction et tente de vous frapper à l'aide de longs pseudopodes dégoulinant d'une matière gélatineuse.

TACTIQUE

La première attaque du limon bleu prend la forme d'une *vague puante* qu'il lance depuis l'eau sous forme de grosses bulles. Le monstre apparaît alors à la surface et use d'*éruption visqueuse* au deuxième round de combat.

Ensuite, si les PJ restent sur la terre ferme et l'attaquent à distance, le monstre avance de manière à pouvoir leur donner des coups, mais il reste dans l'eau.

Le limon se bat jusqu'à la mort, moment auquel il use d'*éruption sanguinaire* avant de couler au fond du bassin.

Le monstre ne poursuit pas les PJ dans l'escalier et ne sort pas de la caverne, sauf s'ils l'attaquent depuis l'extérieur.

L'acide qu'il sécrète brûle les chairs, mais n'affecte pas les os, le bois et le métal. Enfin, la créature dépose les reliefs de ses repas sur l'îlot.

Limon bleu (L) **Brute solo niveau 3**
Bête naturelle (aveugle, vase) de taille G 750 px

Initiative +0 **Sens** Perception +7 ; perception des vibrations 10
Perception des vibrations Le monstre perçoit les créatures et objets situés dans un rayon de 10 cases et en contact avec le sol ou quelque autre surface commune (comme l'eau), sans effectuer de test de Perception.
Pv 204 ; **péril** 102
CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 14
Immunités charme, terreur ; **Résistances** acide 5
Jets de sauvegarde +5
VD 5, nage 5
Points d'action 2

(+) **Coup** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Allonge 2 ; +8 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

‡ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le limon bleu effectue deux attaques de base de corps à corps.

Éruption visqueuse (mouvement ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **acide**
Explosion de proximité 3 ; +6 contre Réflexes ; 1d6 + 6 dégâts d'acide. *Échec* : demi-dégâts.

Vague puante (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 4 ; +6 contre Volonté ; les cibles sont hébétées et affaiblies (sauvegarde annule les deux).

Éruption sanguinaire (réaction immédiate quand le limon tombe à 0 point de vie)
Le limon bleu utilise *éruption visqueuse*, que son pouvoir ait eu le temps de se recharger ou non.

Alignement non aligné **Langues** –
For 13 (+2) **Dex** 8 (+0) **Sag** 12 (+2)
Con 11 (+1) **Int** 1 (-4) **Cha** 1 (-4)

Description la masse informe de cette créature semble envelopper tout ce qui l'entoure et produit des pseudopodes bleutés pourvus d'une bonne allonge.

Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

Eau : les flancs du bassin sont abrupts et l'eau a une profondeur de 6 mètres. Elle est parfaitement calme et un test d'Athlétisme DD 10 permet de nager jusqu'à l'îlot. Les PJ qui ne veulent pas y mettre les pieds peuvent tenter d'y sauter en réussissant un test d'Athlétisme DD 11 (avec une course d'élan d'au moins 2 cases) ou DD 21 (sans élan).

Trésor : les restes et biens des victimes du limon ont été entassés sur l'îlot. Ce butin inclut 157 pa, 33 po, une *potion de guérison*, un *bouclier protecteur* et un étui à parchemin en bois.

Potion de guérison : au prix d'une action simple, vous pouvez boire cette potion et dépenser une récupération. Au lieu de regagner les points de vie habituels, vous regagnez 10 points de vie.

Bouclier protecteur : une fois par rencontre, au prix d'une action simple, ce bouclier lourd (d'une valeur de 680 po) confère à un allié adjacent et vous-même une résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Étui à parchemin : ce tube en bois renferme trois feuilles de vélin.

La première propose une carte (cf. page 4) montrant l'emplacement du fort de Gisombre.

La deuxième renferme un simple message : *« Souvenez-vous de ne pas mouiller le nodule ; à moins que Kalarel décline notre offre. Dans ce cas, humidifiez-le à bonne distance et prenez vos jambes à votre cou. L'eau sortira de sa torpeur la créature, qui dévorera tout ce qui se dresse en travers de son chemin. »*

Enfin, la dernière feuille prend la forme d'une lettre écrite de la même main que le message précédent.

« Salutations, Kalarel. J'ai récemment entendu parler de tes activités dans la région et ai une proposition à te faire. Si tu venais à capturer des humanoïdes lors de ton séjour, nous serions prêts à te les racheter. Nos alliés duergars du pic du Tonnerre ont un grand besoin d'esclaves. Si cela t'intéresse, envoie-moi un émissaire. Mes messagers se chargeront de le conduire à moi. »
Signé : *« Chef Krand des Sanguinaires. »*

Les Sanguinaires et le pic du Tonnerre font références aux événements à venir dans le scénario *H2 : Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre*, qui peut être joué après la présente aventure.

MIKE SCHILEY

Rencontre de niveau 3 (775 px)

Configuration

Lorsque les PJ retourneront à Havrefroid après avoir exploré une première partie du fort de Gisombre (mais avant d'avoir affronté et vaincu Kalarel), ils découvriront que le prêtre leur a concocté un défi de taille, par l'intermédiaire de Ninaran, son espionne. Pour cette rencontre, utilisez le plan format poster du cimetière.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

12 squelettes décrépits (S)
2 molosses tombaux (M)
Ninaran, archer elfe (N)

Lorsque les PJ s'approchent des portes du village, lisez-leur ce qui suit :

Les portes de Havrefroid sont closes et plusieurs silhouettes armées apparaissent sur les remparts. L'une d'elles, le seigneur Padraig en personne, vous fait des gestes alors que vous vous rapprochez. Il vous crie alors : « Nous sommes en grand danger ! Plusieurs villageois ont disparu et les morts du cimetière se relèvent. Nous craignons que ces créatures n'en sortent pour se jeter contre nos portes avant de nous emmener dans la tombe. »

Padraig demande aux aventuriers de se charger des morts-vivants du cimetière. Si les PJ ont avant tout besoin de se reposer et de mettre la main sur du matériel neuf, il ordonne qu'on leur ouvre les portes, le temps qu'ils pénètrent dans l'enceinte du village.

Lorsque les PJ se rendent au cimetière, lisez ce qui suit :

Un chemin part des portes de Havrefroid et traverse un bosquet avant de s'achever au cimetière, clos par une barrière en fer forgé.

Lorsque les PJ atteignent le cimetière, lisez-leur ce qui suit :

La densité de tombes est importante dans ce cimetière. Trois mausolées figurent parmi les pierres tombales. Le sol de certaines tombes semble avoir été remué et une lueur pâle se dégage d'un point situé près du plus grand des trois mausolées.

DES PJ FIABLES ?

Cette rencontre se fonde sur deux hypothèses : (1) Les PJ acceptent de se rendre au cimetière et d'affronter les morts-vivants. (2) La scène se déroule pendant la journée.

Si les personnages font avorter la rencontre en rejetant la requête du seigneur Padraig, menez la suite des événements comme bon vous semble. Peut-être les PJ vont-ils simplement prendre le temps de se reposer et de racheter de l'équipement avant de retourner aussitôt au fort. Dans ce cas, Padraig et ses miliciens vont se charger d'éliminer la menace. Ils parviendront à terrasser les morts-vivants, mais plusieurs villageois perdront la vie dans l'opération. Dès lors, les PJ auront droit à un accueil glacial, voire hostile, à Havrefroid, même s'ils réussissent à vaincre le culte de la mort.

Lorsque les PJ atteignent le centre du cimetière, lisez-leur ce qui suit :

Les morts sortent du sol et vous attaquent !

Tactique

Les molosses et la moitié des squelettes convergent vers les PJ les plus proches, pendant que Ninaran sort du mausolée situé au sud du chemin et commence à arroser les aventuriers de flèches. Les autres squelettes restent eux aussi en retrait et tirent à l'arc jusqu'à ce que les PJ arrivent au corps à corps. Ninaran et les archers squelettes concentrent leurs tirs sur les PJ les plus proches du cercle magique, notamment si l'un des héros tente de le désactiver (cf. *Particularités de la zone*).

12 squelettes décrépits (S) — **Sbire niveau 1**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 25 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 16 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 14, **Volonté** 13
Immunités maladie, poison
VD 6

(+) **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 4 dégâts.

(➢) **Arc court** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +6 contre CA ; 4 dégâts.

Alignement non aligné — **Langues** -
For 15 (+2) — **Dex** 17 (+3) — **Sag** 14 (+2)
Con 13 (+1) — **Int** 3 (-4) — **Cha** 3 (-4)

Équipement épée longue, arc court, carquois de 10 flèches

2 molosses tombaux (M) — **Brute niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 150 px chacun

Initiative +2 — **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 54 ; **péril** 27 ; cf. aussi *faiblesse zombie* et *requiem de crocs*
CA 14 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 12, **Volonté** 11
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 8

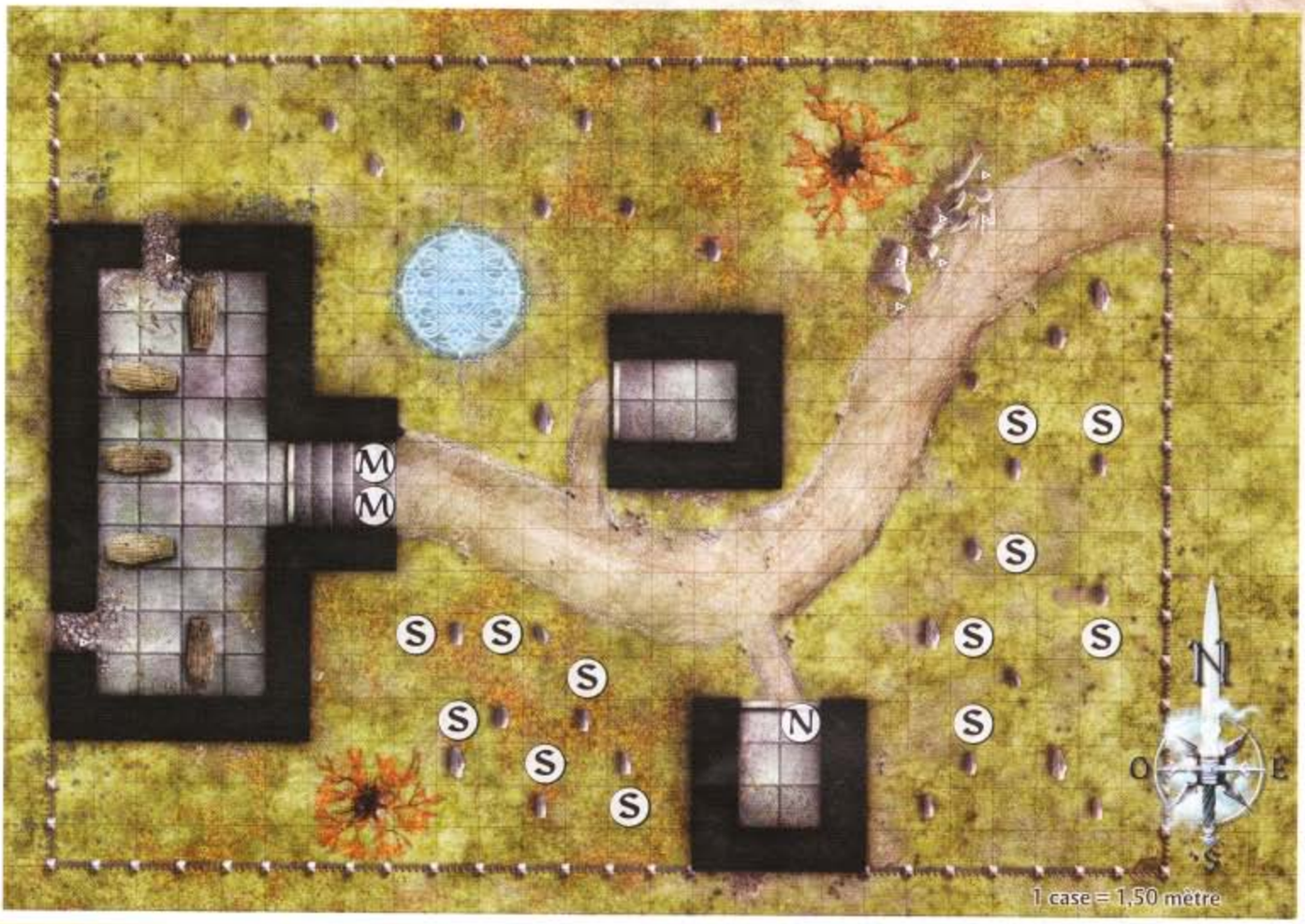
(+) **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule), et la cible se retrouve à terre si elle est de taille M ou inférieure.

† **Requiem de crocs** (réaction immédiate, quand le molosse tombal tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Avant de mourir, le molosse tombal effectue une attaque de morsure contre une cible située à portée d'allonge.

Faiblesse zombie
Tout coup critique réussi contre un molosse tombal le réduit aussitôt à 0 point de vie.

Alignement non aligné — **Langues** -
For 16 (+4) — **Dex** 13 (+2) — **Sag** 10 (+1)
Con 14 (+3) — **Int** 1 (-4) — **Cha** 3 (-3)

Description la carcasse boursouflée de ces chiens est complètement pourrie. Quelques os sont même visibles derrière les muscles.



JASON ENGLE

Ninaran, archer elfe (N) **Artilleur niveau 4**
Humanoïde féerique (elfe) de taille M 175 px

Initiative +7 **Sens** Perception +12; vision nocturne
Pv 44 ; **péril** 22
CA 17 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 18, **Volonté** 15
VD 7

(+) **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+8 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

(➢) **Arc long** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 20/40 ; +9 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

Mobilité de l'archer
Si Ninaran se déplace d'au moins 4 cases depuis sa position de départ, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque à distance jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Précision elfique (libre ; rencontre)
Ninaran peut relancer un jet d'attaque. Elle doit accepter le résultat du second jet, même s'il est inférieur.

Pas si près (réaction immédiate, quand un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre Ninaran ; rencontre)
Ninaran se décale de 1 case et effectue une attaque à distance contre l'ennemi.

Pas assuré
Ninaran ignore le terrain difficile lorsqu'elle se décale.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique, elfique
Compétences Discrétion +12, Nature +12

For 13 (+3)	**Dex** 20 (+7)	**Sag** 16 (+5)
Con 14 (+4)	**Int** 12 (+3)	**Cha** 11 (+2)

Description cette elfe pâle a les cheveux noirs et son visage est dénué d'expressions. Elle se déplace avec grâce et agilité, bien décidée à abattre les PJ les uns après les autres.

Particularités de la zone

Lumière : vive.

Clôture : pour passer par-dessus cette clôture haute de 3 mètres, il faut entreprendre deux actions de mouvement et réussir deux tests d'Athlétisme DD 10.

Pierres tombales et arbres : les pierres tombales confèrent un abri à tous ceux qui se trouvent dans leur espace, tandis que les arbres confèrent un abri à ceux qui sont adjacents au tronc.

Cercle magique : Ninaran a suivi les instructions de Kalarel et a créé ce cercle magique chargé d'animer les morts, qui palpite d'une lueur pâle.

Au moyen d'un test d'Arcanes ou de Religion DD 20, un PJ comprendra que le cercle est à l'origine de l'agitation des morts, et qu'il est possible de le désactiver avec la compétence Arcanes. Si un PJ réussit trois tests d'Arcanes DD 15 avant d'obtenir trois échecs, le cercle est désactivé et les morts animés s'effondrent, redevant de simples cadavres.

Trésor : en plus d'un arc long et d'une épée longue, Ninaran possède 39 po et une petite feuille de vélin, qui porte un message rédigé d'une écriture élégante :

« J'ai bien reçu ton rapport au sujet de ces aventuriers. La prochaine fois que tu les voies, élimine ces fouineurs. Mélange le sang de dix personnes à l'élixir que t'apporte mon messager. Ensuite, trace le motif suivant au sol d'un cimetière, et verse le liquide sur les lignes. Cela devrait t'offrir les troupes nécessaires pour t'en débarrasser. Je ne suis plus très loin de la fin, alors fais en sorte que je ne sois pas interrompu. Comme tu le sais déjà, si tu te rends au second niveau du fort, le mot de passe est : " Du sol, la magie a été découverte." »
– Kalarel

Le mot de passe est faux, mais Ninaran le connaît et pourra être amenée à le révéler si elle est capturée : « Et la vie s'éteint dans les ténèbres. »

Les sous-sols du fort de Gisombre abritent deux niveaux de donjons. Le second est divisé en deux sections distinctes, auxquelles il faut ajouter quelques pièces.

Les quartiers des hobgobelins

Kalarel dispose d'une troupe de hobgobelins fidèles, déployés dans le niveau inférieur du fort. Son lieutenant de confiance a pour nom « Chef de Guerre » et fait en sorte que ses hommes restent vigilants, assurant ainsi le bon déroulement des projets du prêtre.

Les hobgobelins sont arrogants et cruels, et il y a peu de chances qu'ils prennent la fuite face à de puissants adversaires. Ceci dit, ils sont très ingénieux et en mesure d'activer différentes défenses pour repousser les envahisseurs.

Zone 12 : La salle de garde des hobgobelins. Cette série de pièces permet aux hobgobelins d'attaquer les intrus depuis plusieurs points à la fois. Les envahisseurs doivent donc se montrer rapides s'ils veulent vaincre les humanoïdes. Les PJ qui perdent du temps auront à faire face à une véritable machine de guerre.

Zone 13 : Les baraquements des hobgobelins. Ces pièces incluent des baraquements, espaces de vie et une pièce commune pour les hobgobelins qui ne sont pas de garde. Si la zone est attaquée, les humanoïdes ont recours à des attaques éclair contre les envahisseurs.

Zone 14 : La salle du conseil de Chef de Guerre. La salle du conseil et les appartements de Chef de Guerre occupent la section sud-ouest de cette zone. Cet humanoïde est futé et bat en retraite vers ses quartiers avant que les assaillants n'atteignent la salle du conseil. Il les observe, les laisse explorer et leur tend ensuite une embuscade.

Salles du donjon

La partie sud de ce niveau abrite plusieurs salles dangereuses.

Zone 15 : Les couloirs du cube. Les larges couloirs de cette zone sont assurément dangereux, car plusieurs sarcophages renferment des morts-vivants d'un côté, alors qu'un cube gélatineux affamé attend de l'autre.

Zone 16 : La salle piégée. Cette pièce est occupée par de grandes statues qui font partie d'un piège retors destiné à éliminer les intrus.

Zone 17 : Le repaire de la goule. Après la salle piégée se cache un groupe de morts-vivants, dont une goule. Ils ont été placés là pour surveiller les arrières de Kalarel.

Zone 18 : La cathédrale d'ombre. La cathédrale d'ombre est un lieu dédié à Orcus. Les envahisseurs doivent se frayer un chemin au travers de morts-vivants et d'un diacre du seigneur démon. Si les intrus surmontent ces monstres et veulent poursuivre leur chemin en direction de la brèche, ils devront descendre dans une fosse.

Zone 19 : La faille d'ombre. C'est dans cette vaste pièce que Kalarel mène la dernière phase du rituel impie qui lui permettra de rouvrir la faille. Des morts-vivants veillent et protègent le prêtre. Le portail qui ouvre sur le temple maudit d'Orcus situé en Gisombre est béant et quelque chose tente de faire céder la fine membrane qui sépare les mondes.

Monstres errants

De temps en temps, une patrouille hobgobeline inspecte les diverses pièces du second niveau du donjon. Il s'agit là d'une simple précaution, mais suite à une incursion, une patrouille a plus de chances de se montrer.

Si les aventuriers reviennent dans une pièce nettoyée depuis plus d'une journée, une patrouille risque de s'y trouver. Toutefois, n'employez pas de hobgobelins si les joueurs commencent à en avoir assez de ces humanoïdes. Si les PJ arrivent à éviter les hobgobelins des Zones 13 et 14, n'hésitez pas à utiliser cette rencontre. Reportez-vous alors aux profils des Zones 12 à 14 :

Patrouille hobgobeline (niveau 4 ; 902 px) : escouade de mercenaires en mouvement, la patrouille est constituée des créatures suivantes.

1 sorcier de bataille hobgobelin (contrôleur de niveau 3)
2 soldats hobgobelins (soldats de niveau 3)
2 archers hobgobelins (artilleurs de niveau 3)
4 fantassins hobgobelins (sbires de niveau 3)

Détails d'ordre général

Sauf indication contraire dans la description d'une rencontre, les informations suivantes valent pour l'ensemble des zones du second niveau.

Lumière : les zones occupées par les hobgobelins, Kalarel ou les disciples (12 à 14, 18 et 19), sont éclairées au moyen de torches. Le reste du niveau est plongé dans l'obscurité.

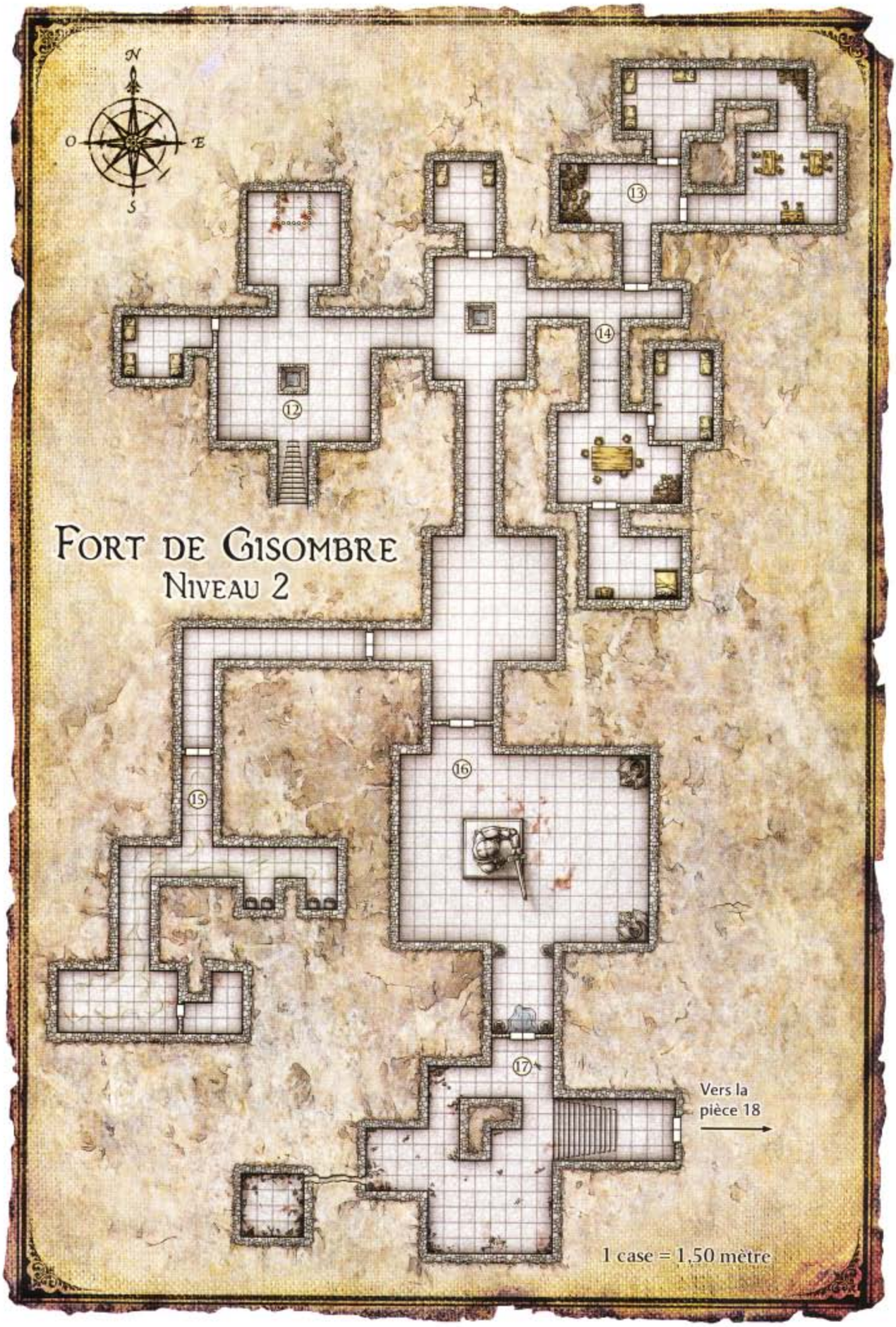
Portes : les portes sont en bois renforcé de bronze. Aucune n'est verrouillée.

Murs : les murs sont en pierre de taille et les sols recouverts de dalles fixées à l'aide de mortier.

Caisses et boîtes : ces cases encombrées sont un terrain difficile, si bien qu'il faut utiliser 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer.

Lits : chacun des lits du second niveau est assez grand pour accueillir un hobgobelin (l'immense lit de la Zone 14 est celui de Chef de Guerre). Un lit confère un abri à toute créature qui lui est adjacente. 2 cases de déplacement sont nécessaires pour sauter dessus. Un PJ peut aussi effectuer un test de Force DD 15 pour renverser un lit, ce qui lui confère alors un abri supérieur.

Tables : une table ou quelque autre meuble est assez important pour qu'une créature de taille P se cache dessous et y bénéficie d'un abri. 2 cases de déplacement sont nécessaires pour sauter dessus. Un PJ peut aussi effectuer un test de Force DD 10 pour renverser une table, ce qui lui confère alors un abri supérieur.



MIKE SCHILEY

ZONE 12 : LA SALLE DE GARDE DES HOBGOBELINS

Rencontre de niveau 4 (965 px)

Configuration

Pour accéder au second niveau du donjon, les PJ doivent traverser ces pièces, gardées par des hobgobelins.

Lors de cette rencontre, les fantassins hobgobelins tenteront de libérer leur « bête de guerre » (une araignée saute-mort) de sa cage, dans la pièce nord. Reportez-vous à la section tactique pour plus de détails.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

4 soldats hobgobelins (S)
5 fantassins hobgobelins (F)
1 araignée saute-mort (A)

Lorsque les PJ atteignent le pied des escaliers, lisez ce qui suit :
Cet escalier donne sur une large pièce éclairée par des torches. Deux créatures de taille humaine en gardent l'entrée. De grandes oreilles pointues dépassent de leur casque, et leur bouche est garnie de dents jaunes. L'un des gardes vous lance une courte phrase : « L'ombre cherche l'ombre ! »

La réponse que les hobgobelins attendent est : « Et la vie s'éteint dans les ténèbres. » Si les PJ ne la connaissent pas, un test de Bluff ne pourra leur assurer le passage. Si les PJ donnent la phrase trouvée sur Ninaran (« Du sol, la magie a été découverte. »), les gardes sauront qu'ils l'ont vaincue, car elle avait pour objectif d'informer son maître de son échec.

Si les PJ donnent une mauvaise phrase, lisez ce qui suit :
Les hobgobelins hurlent : « Des intrus ! », et passent à l'attaque.

Si les PJ donnent la fausse phrase, lisez ce qui suit :
Les hobgobelins écarquillent les yeux et l'un d'eux hurle : « Que quelqu'un prévienne Kalarel que Ninaran a été tuée ! »

Si les PJ donnent la bonne phrase, lisez ce qui suit :
Les hobgobelins plissent les yeux et l'un d'eux demande : « Quelles affaires vous amènent ici, vous qui connaissez le mot de passe ? »

Test de Perception
DD 20 *À 20 mètres environ derrière les gardes se trouve une petite pièce abritant une cage en acier dans laquelle est enfermée une araignée de la taille d'un grand félin.*

Tactique

Les deux soldats hobgobelins situés près de l'entrée tentent de retenir les aventuriers dans le passage.

Pendant ce temps, les deux fantassins situés au nord se rendent près de la cage qui renferme l'araignée. Au round suivant, ils commencent à défaire les liens qui en assurent la fermeture. Les deux fantassins ont donc besoin de 2 rounds pour libérer le monstre. Si les PJ sont en mesure de les arrêter, l'arachnide restera enfermé. En revanche, l'araignée s'en prendra à eux si elle est libérée.

Les autres soldats et fantassins hobgobelins notés sur le plan convergent vers les PJ, pour qu'ils ne puissent pas empêcher la libération de l'araignée. Si un PJ est adjacent au puits, un hobgobelin tente de l'y pousser au moyen d'une bousculade.

4 soldats hobgobelins (S) — **Soldat niveau 3**
Humanoïde naturel (gobelin) de taille M — 150 px chacun

Initiative +7 — **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 47 ; **péril** 23
CA 20 (22 avec *phalange*) ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 16
VD 5

(+) **Fléau d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, puis la cible est marquée et ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du soldat hobgobelin.

‡ **Attaque en formation** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Fléau d'armes nécessaire ; +7 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et le soldat hobgobelin peut se décaler de 1 case pourvu qu'il finisse son déplacement dans un espace adjacent à un autre hobgobelin.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)
Le soldat hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Phalange
Le soldat hobgobelin bénéficie d'un bonus de +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Athlétisme +12, Histoire +10

For 19 (+5)	**Dex** 14 (+3)	**Sag** 14 (+3)
Con 15 (+3)	**Int** 11 (+1)	**Cha** 10 (+1)

Description ces gobelinoïdes mesurent plus de 1,80 m et ont l'air bien décidé à se battre.
Équipement armure d'écailles, bouclier lourd, fléau d'armes

5 fantassins hobgobelins (F) — **Sbire niveau 3**
Humanoïde naturel (gobelin) de taille M — 38 px chacun

Initiative +4 — **Sens** Perception +1 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 17 (19 avec *phalange*) ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 13, **Volonté** 12
VD 6

(+) **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 5 dégâts.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)
Le fantassin hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Phalange
Le fantassin hobgobelin bénéficie d'un bonus de +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Athlétisme +6, Discrétion +9

For 18 (+4)	**Dex** 14 (+2)	**Sag** 13 (+1)
Con 15 (+2)	**Int** 10 (+0)	**Cha** 9 (-1)

Équipement armure de cuir, bouclier léger, épée longue

Araignée saute-mort (A) **Franc-tireur niveau 4**
Bête naturelle (araignée) de taille M 175 px

Initiative +8 **Sens** Perception +9, perception des vibrations 5
Pv 55 ; **péril** 27
CA 20 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 18, **Volonté** 16
Résistances poison 5
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) ; cf. aussi *bond prodigieux*

(+) **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+6 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

+ **La mort venue du ciel** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
L'araignée saute-mort bondit sur sa proie, se décalant jusqu'à 6 cases et effectuant une attaque de morsure. En cas de succès, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires et sa victime se retrouve à terre.

Bond prodigieux (mouvement ; rencontre)
L'araignée saute-mort se décale jusqu'à 10 cases.

Chute amortie
L'araignée saute-mort ignore les dégâts correspondants aux 9 premiers mètres de chute.

Alignement non aligné **Langues** -
Compétences Athlétisme +14, Discrétion +11

For 17 (+5)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 14 (+4)
Con 15 (+4)	**Int** 1 (-3)	**Cha** 8 (+1)

Description cette araignée monstrueuse est recouverte de poils constituant des bandes grises et noires. Elle a la taille d'un grand chien et d'imposants crochets dégoulinant de venin.

Particularités de la zone

Lumière : vive.

Puits : ces puits sont remplis de 1,50 m d'eau dont la surface se trouve 9 mètres sous le niveau de la pièce. Un sceau fixé à deux cordes pend sous le bord. Une chute inflige 3d10 dégâts. Pour remonter en grimpant au mur, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 20. En revanche, en s'aidant de la corde, un test d'Athlétisme DD 10 suffit. Une créature escaladant le mur grimpe à la moitié de sa VD et doit réussir un test d'escalade pour chaque action de mouvement qu'elle entreprend.

Si un pouvoir ou une bousculade fait tomber une créature dans un puits, elle a aussitôt droit à un jet de sauvegarde pour éviter de basculer. Cela fonctionne sur le même principe qu'un jet de sauvegarde normal, si ce n'est que la créature l'effectue dès qu'elle arrive au bord du puits et non à la fin de son tour de jeu. Si le résultat est inférieur à 10, la victime tombe. En revanche, s'il est supérieur ou égal à 10, la cible se retrouve à terre dans la dernière case qu'elle occupait avant sa soi-disant chute.

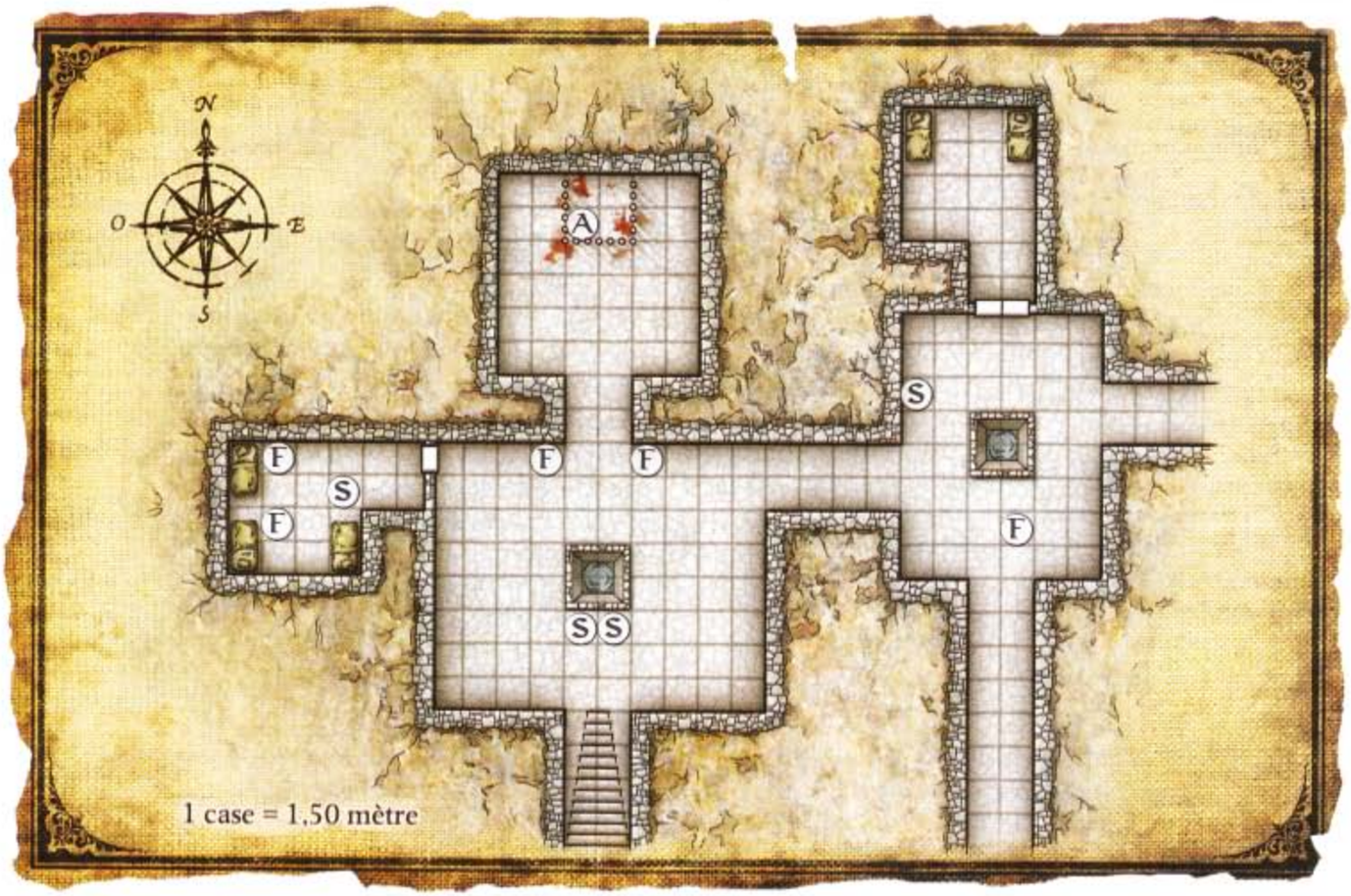
Bousculade : pour tenter une bousculade, effectuez une attaque de Force contre Vigueur. En cas de réussite, vous poussez la cible de 1 case et vous déplacez dans la case libérée.

Trésor : une fouille de la zone permettra de mettre la main sur 10 po et 27 pa, réparties entre les différents hobgobelins.

Et un niveau, un !

Si les PJ ont bien avancé et n'ont pas raté trop de rencontres, il est fort possible qu'ils totalisent maintenant 2 250 px et soient prêts à monter de niveau. Dans ce cas, accordez-leur ce niveau dès leur prochain repos prolongé. Le dos de leur feuille de personnage leur explique ce qu'ils vont gagner en atteignant le niveau 3.

S'ils n'ont pas atteint le niveau 3, ils n'en sont sans doute plus très loin.



MIKE SCHILEY

Rencontre de niveau 3 (790 px)

Configuration

Si les aventuriers examinent ces pièces, ils commenceront par découvrir un soldat hobgobelin dans la réserve. Celui-ci vient de quitter une partie de dés pour écouter de plus près ce qu'il pense être des bruits de combat. Il regarde la porte et hurle pour prévenir ses compagnons si celle-ci s'ouvre.

En plus de ce soldat, il y a trois fantassins hobgobelins dans la pièce nord. Dans la pièce commune située à l'est, on trouve deux fantassins supplémentaires, un sorcier de bataille, un archer et un autre soldat.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

1 sorcier de bataille hobgobelin (B)
2 soldats hobgobelins (S)
1 archer hobgobelin (A)
5 fantassins hobgobelins (F)

Lorsque les PJ ouvrent la porte, lisez ce qui suit :
Un petit couloir donne sur une grande pièce éclairée au moyen de torches. Une silhouette apparaît au coin et jette un œil dans votre direction. Elle est de taille humaine et de grandes oreilles pointues émergent de son casque. L'humanoïde hurle alors : « Nous sommes attaqués ! », avant de disparaître.

Tactique

Le soldat qui donne l'alarme tente de battre en retraite en direction de la porte située à l'est, qu'il referme derrière lui (au prix d'une action mineure).

Les hobgobelins tentent d'attirer les PJ dans la pièce est, où l'archer se tient contre le mur et tire sur les intrus qui progressent pendant que les soldats et le sorcier de bataille avancent pour les retenir.

Le sorcier de bataille se tient entre les deux soldats afin de pouvoir employer son attaque de décharge sans blesser ses alliés. Les fantassins tentent quant à eux de contourner les PJ pour leur couper la retraite.

Si les PJ passent par l'autre côté, les hobgobelins manœuvrent de manière à les recevoir par le nord, et non par l'ouest.

Si les PJ décident de laisser les hobgobelins tranquilles et de faire machine arrière, les humanoïdes attendent 5 minutes puis leur emboîtent le pas, attaquant les aventuriers au beau milieu d'une autre rencontre, alors qu'ils ne s'attendent pas à faire face à autant d'ennemis.

Particularités de la zone

Lumière : vive.

Caisses et boîtes : il y a dans cette pièce assez de provisions pour nourrir un nid de gobelins et de hobgobelins pendant des mois. On y trouve du poisson salé à moitié pourri, de la viande séchée (mieux vaut ne pas savoir de quoi il s'agit exactement), du fromage, du blé, des tubercules nauséabonds, de l'eau, etc. Toute cette nourriture est à peine comestible et l'eau a un arrière-goût très désagréable.

Un test de Perception DD 15 permettra également de mettre la main sur trois fûts de bière non percés.

Lits : il s'agit de simples châssis de bois pourvus de matelas de paille infestés de puces.

Tables : sales, rayées et encombrées de restes de repas, les tables servent surtout à jouer aux dés.

Trésor : une fouille de la zone permettra de récupérer 20 po et 34 pa.

Archer hobgobelin (A) — **Artilleur niveau 3**
Humanoïde naturel (gobelin) de taille M — 150 px

Initiative +7 — **Sens** Perception +8 ; vision nocturne
Pv 39 ; **péril** 19
CA 17 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 13
VD 6

(+) **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.

(➢) **Arc long** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 20/40 ; +9 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et l'archer hobgobelin confère à un allié situé dans un rayon de 5 cases un bonus de +2 à son prochain jet d'attaque contre la même cible.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)
L'archer hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Athlétisme +6, Discrétion +12

For 14 (+3)	**Dex** 19 (+5)	**Sag** 14 (+3)
Con 15 (+3)	**Int** 11 (+1)	**Cha** 10 (+1)

Équipement armure de cuir, épée longue, arc long, carquois de 30 flèches

5 fantassins hobgobelins (F) — **Sbire niveau 3**
Humanoïde naturel (gobelin) de taille M — 38 px chacun

Initiative +4 — **Sens** Perception +1 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 17 (19 avec *phalange*) ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 13, **Volonté** 12
VD 6

(+) **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 5 dégâts.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)
Le fantassin hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Phalange
Le fantassin hobgobelin bénéficie d'un bonus de +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Athlétisme +6, Discrétion +9

For 18 (+4)	**Dex** 14 (+2)	**Sag** 13 (+1)
Con 15 (+2)	**Int** 10 (+0)	**Cha** 9 (-1)

Équipement armure de cuir, bouclier léger, épée longue

2 soldats hobgobelins (S) — Soldat niveau 3

Humanoïde naturel (gobelin) de taille M — 150 px chacun

Initiative +7 — **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 47 ; **péril** 23
CA 20 (22 avec *phalange*) ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 16
VD 5

⊕ **Fléau d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, puis la cible est marquée et ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du soldat hobgobelin.

† **Attaque en formation** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Fléau d'armes nécessaire ; +7 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et le soldat hobgobelin peut se décaler de 1 case pourvu qu'il finisse son déplacement dans un espace adjacent à un autre hobgobelin.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)
Le soldat hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Phalange
Le soldat hobgobelin bénéficie d'un bonus de +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Athlétisme +12, Histoire +10

For 19 (+5)	**Dex** 14 (+3)	**Sag** 14 (+3)
Con 15 (+3)	**Int** 11 (+1)	**Cha** 10 (+1)

Équipement armure d'écailles, bouclier lourd, fléau d'armes

Sorcier de bataille hobgobelin (B) — Contrôleur (meneur) niveau 3

Humanoïde naturel (gobelin) de taille M — 150 px

Initiative +5 — **Sens** Perception +4 ; vision nocturne
Pv 46 ; **péril** 23
CA 17 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 14
VD 6

⊕ **Bâton** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+8 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts.

† **Bâton électrisant** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **arme, électricité**
Bâton nécessaire ; +8 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du sorcier de bataille hobgobelin.

Piège de force (simple ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **force**
Distance 5 ; +7 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts de force, et la cible glisse jusqu'à 3 cases.

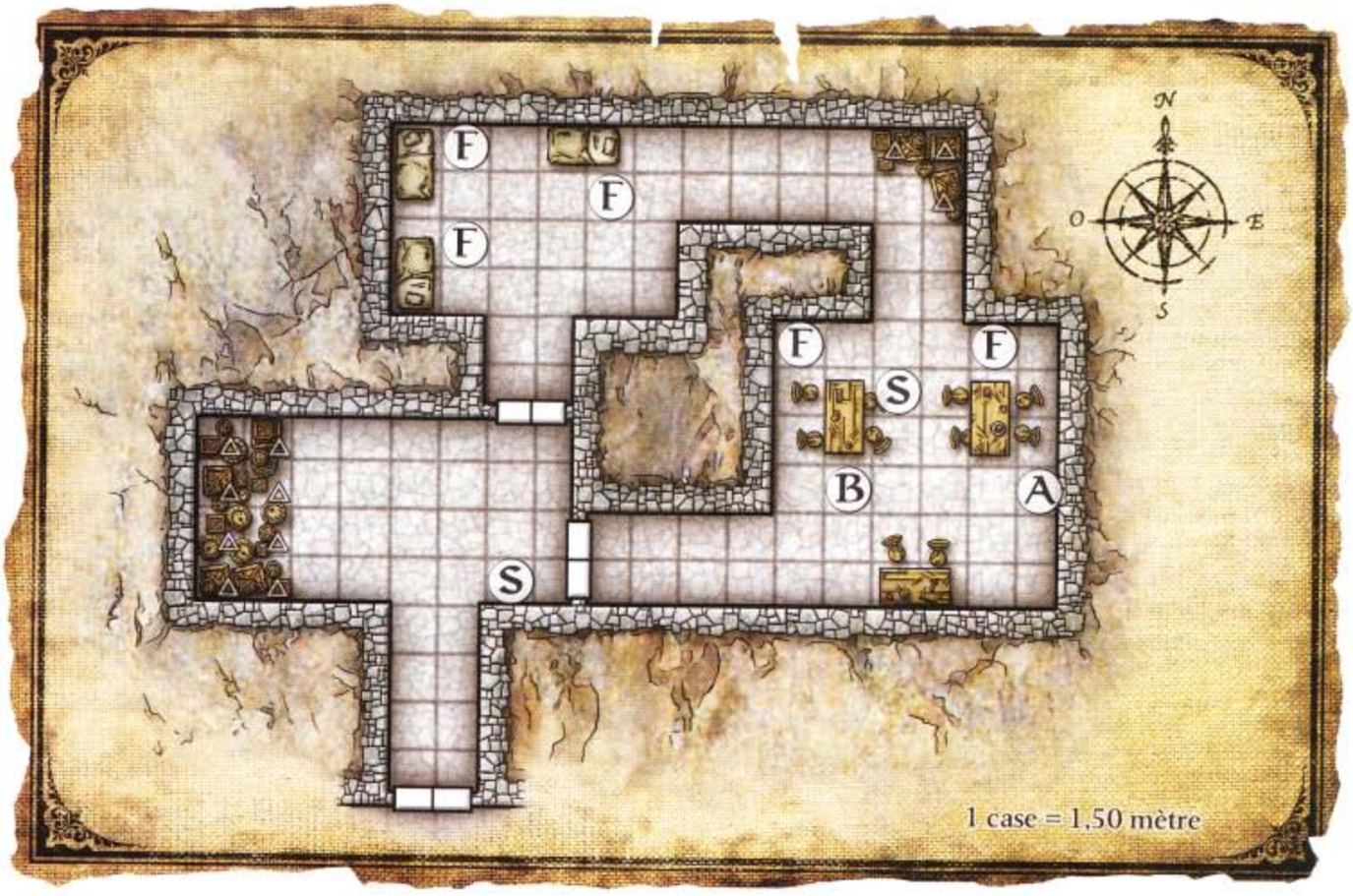
Secousse de force (simple ; recharge ⚀) ✦ **force**
Décharge de proximité 5 ; +7 contre Réflexes ; 2d8 + 4 dégâts de force, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre. *Échec* : demi-dégâts, et la cible n'est ni poussée ni à terre.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)
Le sorcier de bataille hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Athlétisme +7, Discrétion +10

For 13 (+2)	**Dex** 14 (+3)	**Sag** 16 (+4)
Con 14 (+3)	**Int** 19 (+5)	**Cha** 13 (+2)

Équipement robe, bâton



MIKE SCHILEY

ZONE 14 : LA SALLE DU CONSEIL DE CHEF DE GUERRE

Rencontre de niveau 3 (802 px)

CONFIGURATION

Cette zone regroupe la salle du conseil et les appartements de Chef de Guerre. Le piège (P) figurant sur le plan est un système d'alarme. Un aventurier qui marche sur l'une de ces cases fait chuter la herse située 1,50 mètre plus loin, empêchant ainsi le groupe de poursuivre sa route. Pour plus de détails, reportez-vous aux particularités de la zone.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

1 Chef de Guerre hobgobelin (C)
3 soldats hobgobelins (S)
4 fantassins hobgobelins (F)

Test de Perception
DD 25 *L'une des dalles du sol vous semble mal alignée par rapport aux autres.*

Si les PJ déclenchent le piège, lisez ce qui suit :
Une dalle remue légèrement sous vos pieds et une herse s'abat devant vous, vous bloquant le passage.

La chute de la herse s'accompagne d'une alarme silencieuse qui prévient les occupants des deux chambres donnant sur la salle du conseil.

Lorsque les PJ aperçoivent la salle du conseil, lisez-leur ce qui suit :
Une imposante table en chêne, recouverte de marques de brûlures et d'entailles, trône au centre de la pièce. On y trouve aussi plusieurs chopes et parchemins anciens.

Les portes des chambres sont équipées de discrets judas permettant d'observer les intrus. Chef de Guerre attend dans la chambre sud en compagnie de quatre fantassins, alors que la chambre est renferme trois soldats. Chef de guerre est plus grand et surtout beaucoup plus musclé que les autres hobgobelins du complexe. Il se comporte avec une grande autorité, regardant tous les autres individus comme s'il s'agissait de créatures inférieures.

Si l'alarme est donnée, les humanoïdes se contentent d'observer pour voir si les intrus entrent dans la zone, leur laissent le temps d'explorer la pièce, puis jaillissent des chambres. Les fantassins sortent avant Chef de Guerre en formant une phalange destinée à protéger leur commandant.

Si Chef de Guerre tend une embuscade, lisez ce qui suit :
Les deux portes de la chambre s'ouvrent soudainement ! Un grand hobgobelin suit quatre fantassins qui sortent de la pièce sud, alors que trois autres émergent de la salle est. Le grand hobgobelin interpelle ses camarades en commun : « Ne les tuez pas ; nous les vendrons aux Sanguinaires qui en feront leurs esclaves ! »

4 fantassins hobgobelins (F) — **Sbire niveau 3**
Humanoïde naturel (gobelin) de taille M — 38 px chacun

Initiative +4 — **Sens** Perception +1 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 17 (19 avec *phalange*) ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 13, **Volonté** 12
VD 6

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 5 dégâts.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)
Le fantassin hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Phalange
Le fantassin hobgobelin bénéficie d'un bonus de +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Athlétisme +6, Discrétion +9

For 18 (+4)	**Dex** 14 (+2)	**Sag** 13 (+1)
Con 15 (+2)	**Int** 10 (+0)	**Cha** 9 (-1)

Équipement armure de cuir, bouclier léger, épée longue

3 soldats hobgobelins (S) — **Soldat niveau 3**
Humanoïde naturel (gobelin) de taille M — 150 px chacun

Initiative +7 — **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 47 ; **péril** 23
CA 20 (22 avec *phalange*) ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 16
VD 5

⊕ **Fléau d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, puis la cible est marquée et ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du soldat hobgobelin.

† **Attaque en formation** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Fléau d'armes nécessaire ; +7 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et le soldat hobgobelin peut se décaler de 1 case pourvu qu'il finisse son déplacement dans un espace adjacent à un autre hobgobelin.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)
Le soldat hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Phalange
Le soldat hobgobelin bénéficie d'un bonus de +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Athlétisme +12, Histoire +10

For 19 (+5)	**Dex** 14 (+3)	**Sag** 14 (+3)
Con 15 (+3)	**Int** 11 (+1)	**Cha** 10 (+1)

Équipement armure d'écailles, bouclier lourd, fléau d'armes

Chef de Guerre (C) **Soldat niveau 5**
Humanoïde naturel (gobelin) de taille M 200 px chacun

Initiative +8 **Sens** Perception +5 ; vision nocturne
Pv 64 ; **péril** 32
CA 22 (24 avec *phalange*) ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 18, **Volonté** 19
VD 5

Lance (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+12 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts ; cf. aussi *commandement avant*. Si Chef de Guerre touche au moyen d'une attaque d'opportunité, il peut se décaler de 1 case.

Déploiement tactique (mineure ; recharge ⚄ ⚅)
Explosion de proximité 5 ; les alliés pris dans l'explosion peuvent se décaler jusqu'à 3 cases.

Commandement avant
Quand l'attaque de corps à corps de Chef de Guerre touche un ennemi, ses alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre celui-ci jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Chef de Guerre.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)
Chef de Guerre effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Phalange
Chef de Guerre bénéficie d'un bonus de +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin
Compétences Athlétisme +14, Discrétion +11, Intimidation +7

For 20 (+7)	**Dex** 14 (+4)	**Sag** 16 (+5)
Con 16 (+5)	**Int** 12 (+3)	**Cha** 10 (+2)

Équipement armure d'écailles, bouclier lourd, lance

Tactique

Les hobgobelins tentent de bénéficier d'un round de surprise en tendant une embuscade contre les PJ imprudents.

Qu'ils bénéficient ou non de l'effet de surprise, c'est Chef de Guerre qui mène l'attaque, en se concentrant avec ses soldats sur un ou deux PJ, tentant de les éliminer avant de passer aux suivants. Ils aimeraient bien capturer les PJ et les vendre aux esclavagistes connus sous le nom des Sanguinaires, mais ils n'hésiteront pas à les tuer si nécessaire.

Particularités de la zone

Lumière : faible.

Caisses et boîtes : ces emballages abritent des denrées un peu moins gâtées que celles des baraquements hobgobelins. Un test de Perception DD 15 permettra à un PJ de découvrir une caisse en bois renfermant quatre bouteilles de vin rouge de bonne qualité (d'une valeur de 5 po pièce).

Lits : il s'agit de simples châssis de bois pourvus de matelas de paille infestés de puces. Le matelas de Chef de Guerre est quant à lui bourré de duvet.

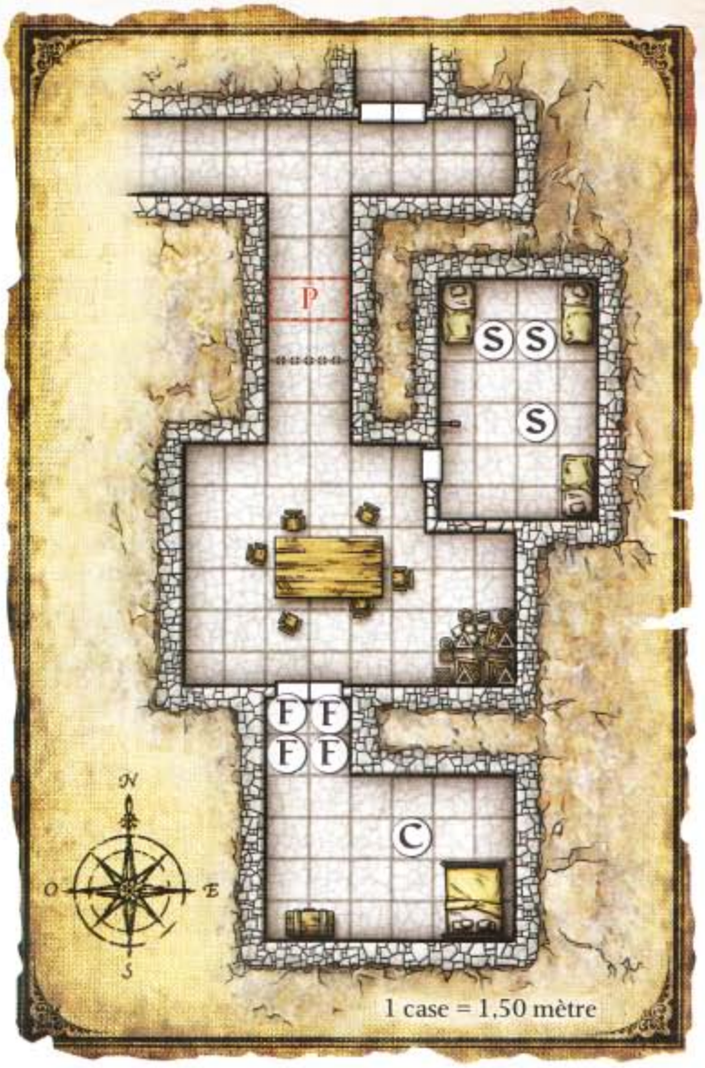


Table : c'est autour de cette table esquintée que Chef de Guerre décrit l'armée à la tête de laquelle il sera un jour. Les papiers qui y sont disséminés sont des plans grossiers décrivant une attaque d'une vingtaine de hobgobelins et de plusieurs centaines de morts-vivants sur Havrefroid.

Herse : les PJ peuvent se défaire de la herse en tentant d'en briser les barreaux (test de Force DD 20). Jusqu'à deux PJ peuvent aider celui qui effectue la tentative, chacun conférant un bonus de +2 au résultat du premier s'ils réussissent un test de Force DD 10.

Trésor : la chambre de Chef de Guerre renferme 380 po et une épée courte magique.

Épée courte vicieuse +1 : cette épée courte (d'une valeur de 520 po) confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts de son utilisateur. De plus, elle inflige 1d12 dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

MIKE SCHILEY

Rencontre de niveau 3 (750 px)

Configuration

Les PJ qui fouillent cette zone comprendront vite pourquoi les hobgobelins l'évitent.

La section est de la zone abrite deux alcôves, la première renfermant un cube gélatineux affamé. La seconde est vide, ne proposant qu'une minuscule fissure infranchissable pour un humanoïde et par laquelle la vase s'est introduite en ces lieux.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

2 macchabs corrupteurs (M)

1 cube gélatineux (C)

Lorsque les PJ s'approchent de la double porte, lisez-leur ce qui suit :

Une planche a été clouée en travers de la double porte. Le mot « Fermé » y a été griffonné en toute hâte en commun.

Les PJ peuvent enfoncer les portes au moyen d'un test de Force DD 20.

Lorsque les PJ arrivent dans la zone, lisez-leur ce qui suit :

Les portes s'ouvrent pour révéler un petit couloir large de 3 mètres au sol étonnamment propre.

L'alcôve dans laquelle se tient le cube gélatineux est assez proche de l'entrée pour que le monstre détecte l'arrivée des PJ avec sa perception des vibrations. Si les PJ partent à l'ouest, le cube les suit et leur coupe toute retraite. En revanche, s'ils optent pour l'est, il jaillit de l'alcôve et tente de séparer ses proies en deux groupes.

Le cube gélatineux bénéficiera d'un round de surprise si les PJ ne le remarquent pas. Déterminez l'initiative dès que les aventuriers prennent conscience de sa présence.

Test de Perception

DD 20 *Au sein de cette alcôve de 3 mètres sur 3 se trouve une masse visqueuse et translucide.*

La section sud-ouest de la zone abrite quatre sarcophages de pierre, alignés contre le mur ouest. Deux d'entre eux renferment des macchabs corrupteurs.

La pièce située au sud-est renferme simplement un petit coffre au trésor. La porte est verrouillée (test de Larcin DD 25 ou test de Force DD 20 pour l'ouvrir). Toutefois, les morts-vivants jaillissent de leur cercueil dès qu'elle est ouverte. Il est difficile d'ouvrir un sarcophage lorsqu'on n'est pas dedans (test de Force DD 25). Si les PJ y parviennent malgré tout, le monstre qui l'occupe passe aussitôt à l'attaque.

Lorsque les PJ ouvrent la porte de la pièce, lisez-leur ce qui suit :

Alors que la porte s'ouvre, vous entendez derrière vous deux bruits retentissants.

Tactique

Le cube et les morts-vivants prennent les intrus en tenaille par inadvertance. Le premier avance lentement vers les PJ, mais en raison de sa taille, il est impossible de l'éviter tant qu'il reste dans le couloir. Tant que les PJ seront dans la zone, les morts-vivants et la vase les pourchasseront sans répit. Les morts-vivants ne quitteront pas la zone, mais le cube ne se gênera pas pour poursuivre son repas. Sa nature lui permet même de se faufiler par les portes sans être ralenti. S'il a le choix entre attaquer un PJ ou un mort-vivant, il ne fait pas de différence entre ses victimes potentielles et s'en prend à la plus proche.

Cube gélatineux (C) **Brute d'élite niveau 5**
Bête naturelle (aveugle, vase) de taille G 400 px

Initiative +4 **Sens** Perception +3 ; perception des vibrations 5
Pv 152 ; **péril** 76
CA 18 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 15
Immunités regard ; **Résistances** acide 10
Jets de sauvegarde +2
VD 3 ; cf. aussi *enveloppement*
Points d'action 1

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+10 contre Vigueur ; 2d6 + 2 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Enveloppement (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Le cube gélatineux attaque une ou deux cibles de taille M ou inférieure ; +8 contre Réflexes (touche automatiquement une créature immobilisée). S'il touche, la cible est étreinte et tirée dans son espace ; la cible est hébétée et subit 10 dégâts d'acide continus jusqu'à ce qu'elle se dégage. Une créature qui se dégage de l'étreinte se décale dans une case de son choix adjacente au cube. Ce dernier peut se déplacer tout à fait normalement quand il enveloppe des créatures.

Transparence
Le cube gélatineux est invisible jusqu'à ce qu'on l'aperçoive (Perception DD 25) ou qu'il attaque. Les créatures qui ne le remarquent pas risquent fort de lui rentrer dedans, auquel cas elles sont automatiquement enveloppées.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +9

For 14 (+4)	**Dex** 14 (+4)	**Sag** 13 (+3)
Con 16 (+5)	**Int** 1 (-3)	**Cha** 1 (-3)

Description cette créature ressemble à une membrane légèrement luisante et quasi invisible qui remplit une petite salle ou un couloir. En y regardant de plus près, une sorte de buée semble remplir l'espace situé derrière cette membrane ; c'est tout simplement la substance qui compose le monstre. Des morceaux de matière qui n'ont pas été digérés apparaissent en suspension dans l'espace du monstre.

2 macchabs corrupteurs (M) Artilleur niveau 4
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 175 px chacun

Initiative +3 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Puanteur sépulcrale aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -5 aux jets d'attaque.
Pv 46 ; **péril** 23 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
Régénération 5 (si le macchab corrupteur subit des dégâts radiants, la régénération ne fonctionne pas à son tour de jeu suivant)
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 14, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 4

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

⚹ **Globe de corruption** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le macchab corrupteur lance une boule noire de matière nécrotique. Distance 10 ; +7 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

↯ **Explosion mortelle** (réaction immédiate, quand le macchab tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Le macchab corrupteur explose. Explosion de proximité 1 ; +7 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné **Langues** -
For 16 (+5) **Dex** 13 (+3) **Sag** 12 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 4 (-1) **Cha** 3 (-2)

Description de véritables lambeaux de chair se détachent de ce zombie humanoïde, sans cesse renouvelés par de nouveaux. Il se tient dans une véritable mare de pourriture et vous jette ce qui semble être une partie de son corps.

Particularités de la zone

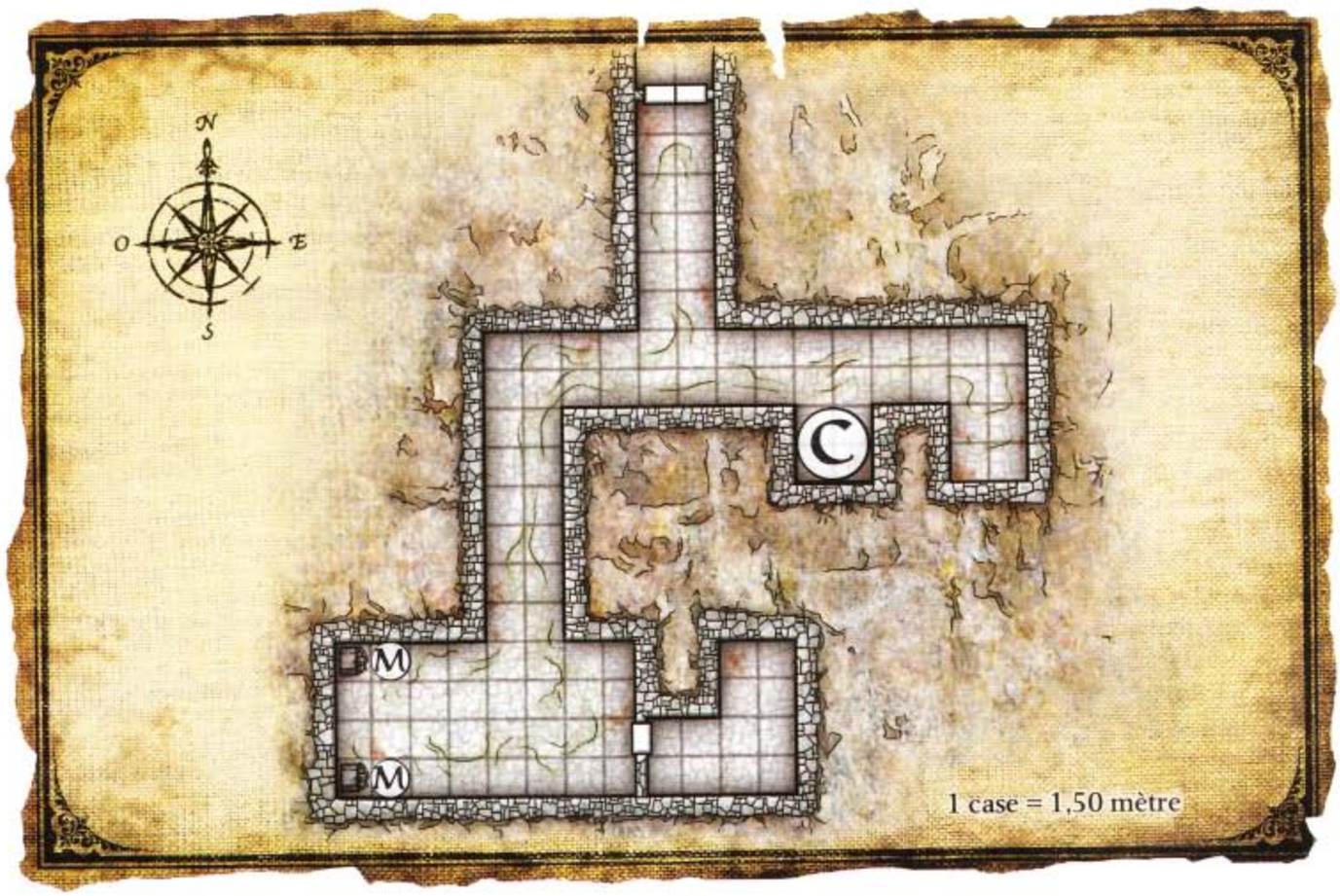
Lumière : obscurité.

Sarcophage : ces grands sarcophages de pierre sont à peine décorés. Chacun est scellé, si bien qu'il faut réussir un test de Force DD 25 pour les forcer. Ils ont 100 points de vie, une CA 18, des défenses 16 et une résistance 5 à tout.

Trésor : le coffre de la pièce sud-est renferme divers biens qui appartenaient aux enfants de sire Keegan. Il a une valeur symbolique et n'est pas verrouillé, mais il arbore l'image d'un dragon. En réussissant un test de Religion DD 10, les PJ réaliseront qu'il s'agit d'une représentation de Bahamut.

Parmi les vieilleries et les vêtements d'enfant moisis, figure un petit médaillon en or (d'une valeur de 250 po) sur lequel est gravé « Drystan Keegan » et un fin bracelet en platine (d'une valeur de 200 po) sur lequel est gravé « Ceinwein Keegan ». On y trouve aussi une épée en bois pour enfant, une poupée, une brosse à cheveux à la poignée nacrée (d'une valeur de 5 po) et une amulette.

Amulette de vent porteur +1 : cette amulette (d'une valeur de 680 po) confère un bonus d'altération de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté. Le porteur de l'amulette tombe lentement, atterrit toujours sur ses pieds après une chute, et réduits les dégâts de chute de 3 mètres.



MIKE SCHILEY

ZONE 16 : LA PIÈCE AUX STATUES

Rencontre de niveau 2 (650 px)

Configuration

Cette pièce est un piège mortel renfermant trois dangers bien distincts. Un individu mauvais ou accompagné de Kalarel peut la traverser en toute sécurité. Cependant, tous les autres doivent faire face aux pièges.

La pièce est plongée dans le noir, si bien que vous ne devrez pas en décrire le contenu si les PJ ne disposent pas d'une source de lumière.

Lorsque les PJ pénètrent dans cette pièce, lisez ce qui suit :
La pièce ressemble vaguement à un mémorial. Dans la moitié ouest se dresse l'imposante statue d'un guerrier en harnois brandissant une épée. Face à lui, dans les coins est, figurent deux statues de dragons tapis. Enfin, au sud apparaît une double porte. Pour y parvenir, il faut passer entre quatre petites statues de chérubins portant un vase au-dessus de la tête.

Test de Perception
DD 25 *La couche de poussière ne semble pas uniforme autour des statues.*

Tactique

Quand un piège est activé, la porte nord se referme et se verrouille (test de Larcin DD 25 pour l'ouvrir). De plus, le piège activé bénéficie d'un round de surprise, après lequel vous pouvez déterminer l'initiative.

Le titan frappe les PJ à coups d'épée, infligeant des dégâts aux personnages situés dans l'aire d'effet, qui se retrouvent même à terre. Les dragons crachent une décharge d'énergie qui non seulement blesse les PJ, mais les pousse aussi à portée d'allonge du titan.

Un aventurier qui déclenche le piège du tourbillon doit détruire deux des chérubins pour désactiver les murs magiques et arrêter l'arrivée d'eau. Les statues peuvent être attaquées depuis l'intérieur et l'extérieur de la cage. Tout PJ pris dans le piège ou situé juste devant lui est poussé de 3 cases (et donc à portée d'allonge de la statue du titan) par la vague d'eau au moment où la cage arcanique est détruite.

Si les PJ ne sont pas obligés de détruire le titan et les dragons afin de poursuivre leur chemin, ils doivent éliminer deux des statues de chérubin pour désactiver la cage arcanique et accéder aux portes sud. S'en prendre aux chérubins déclenche automatiquement les attaques à distance des statues des dragons. Tous les pièges se désactivent au bout de 5 minutes et la porte nord se déverrouille alors. Les PJ qui reviennent par la porte sud ont toutes les chances de déclencher à nouveau les pièges s'ils ne les ont pas détruits à l'aller.

Pièges

Les pièges sont parfois aussi mortels que les monstres et cette pièce en abrite trois.

Quand un piège est activé, lisez ce qui suit :
Les portes nord se referment violemment, suivies de près par le son de lourds pênes qui s'engagent dans la serrure.

La statue du titan

L'énorme statue du titan s'active dès qu'un PJ s'en approche dans un rayon de 3 cases. Dans ce cas, elle donne un large coup d'épée circulaire.

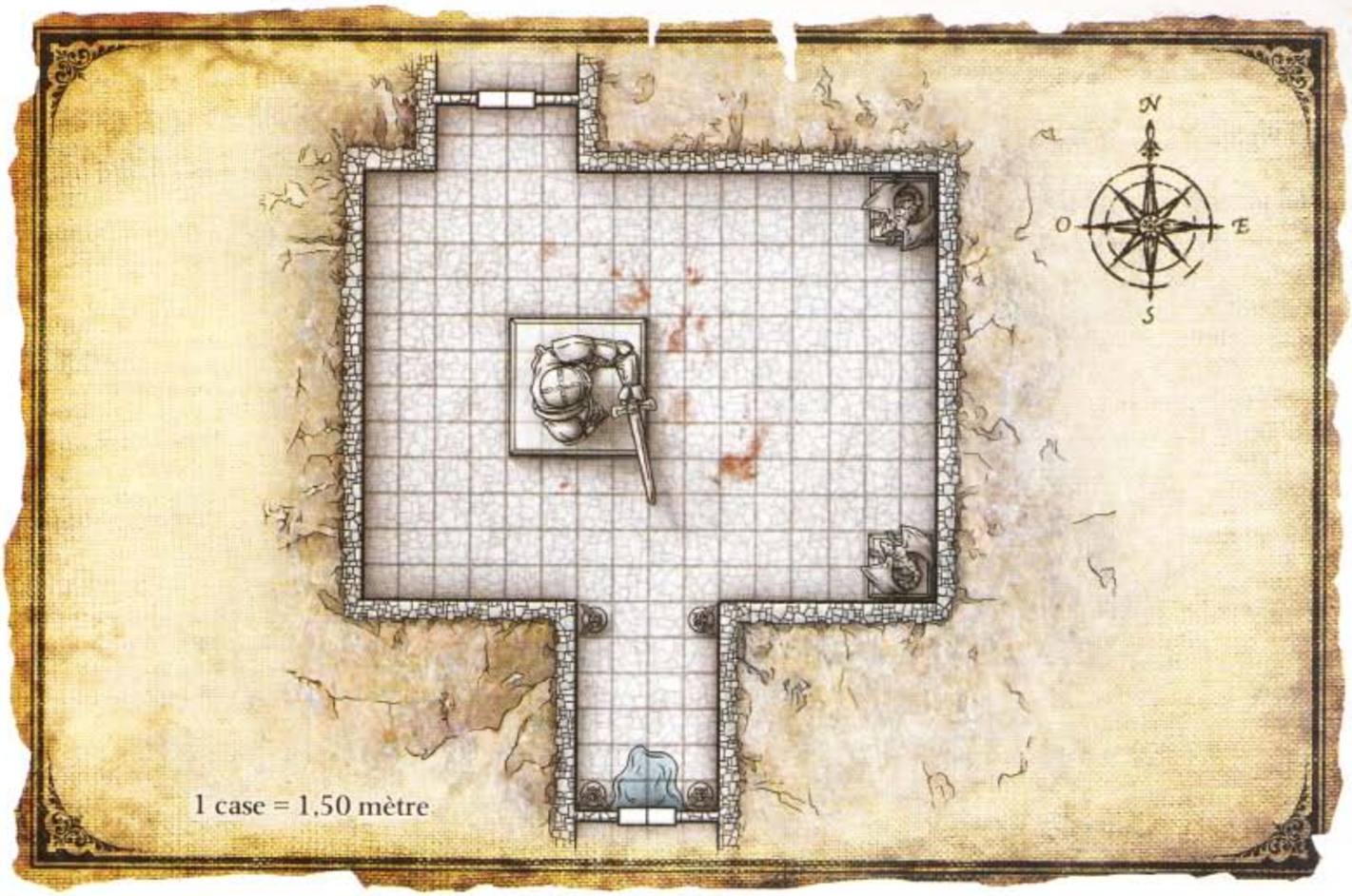
Lorsque la statue du titan s'active, lisez ce qui suit :
Soudain, la statue s'anime et son épée effectue un arc de cercle.

Statue du titan	**Danger niveau 4**
Initiative +4	
Pv 50 ; **péril** - (n'est jamais en péril)	
CA 17 ; **Vigueur** -, **Réflexes** 16, **Volonté** -	
VD -	
✝ **Coup circulaire** (simple ; à volonté) Explosion de proximité 3 ; +11 contre CA contre les créatures non mauvaises situées dans l'explosion ; 1d6 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
Athlétisme un PJ situé dans une case adjacente peut sauter sur la statue en réussissant un test DD 15. Seuls deux PJ peuvent s'accrocher au titan en même temps.	
Perception test DD 25 pour accéder au panneau de contrôle.	
Larcin quatre tests DD 20 avant deux échecs pour désamorcer le piège.	

Les statues de dragon

Les statues des dragons crachent une énergie magique lorsque l'on se retrouve dans un rayon de 5 cases de l'une d'entre elles.

2 statues de dragon	**Danger niveau 3**
Initiative +3	
Pv 42 chacune ; **péril** - (n'est jamais en péril)	
CA 16 ; **Vigueur** -, **Réflexes** 15, **Volonté** -	
VD -	
✧ **Souffle de force** (simple ; à volonté) Décharge de proximité 5 ; +7 contre Réflexes ; 1d6 + 6 dégâts de force, et la cible est poussée de 3 cases.	
Tir de force (réaction immédiate, quand une créature effectue une attaque de corps à corps contre un chérubin depuis l'extérieur de la cage arcanique ; à volonté) Distance 10 ; +7 contre Réflexes ; 1d6 + 6 dégâts de force, et la cible est poussée de 1 case.	
Athlétisme un seul et unique PJ situé dans une case adjacente peut sauter sur la statue en réussissant un test DD 10.	
Perception test DD 15 pour accéder au panneau de contrôle.	
Larcin quatre tests DD 20 avant deux échecs pour désamorcer une statue.	
Arcanes six tests DD 20 avant trois échecs pour désamorcer une statue.	



Lorsque les statues de dragon s'activent, lisez ce qui suit :
Les statues de dragon situées à l'est de la pièce vomissent un torrent d'énergie magique.

Les statues de chérubin

Les statues de chérubin s'activent lorsqu'un PJ passe entre les deux cases séparant le couple nord.

Lorsque les statues de chérubin s'activent, lisez ce qui suit :
Les chérubins font basculer leurs vases, qui se mettent à déverser un déluge d'eau. Au même moment, un mur translucide apparaît entre les deux statues.

Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

Piège du tourbillon — Danger niveau 4

Initiative +2
Pv 40 chacun ; **péril** - (n'est jamais en péril)
CA 18 ; **Vigueur** -, **Réflexes** 16, **Volonté** -
VD -

Cage arcanique (interruption immédiate, quand une créature passe entre les deux statues nord ; rencontre)
Les statues créent un mur de magie arcanique qui verrouille la zone située entre les quatre chérubins. Il reste en place tant qu'au moins trois des statues sont intactes. Il est impossible de l'endommager, si bien que le seul moyen de s'en débarrasser consiste à détruire ou désactiver les chérubins.

Statues multiples
Chaque statue a le profil ci-dessus. Un PJ adjacent à une statue peut tenter de la renverser (test de Force DD 20).

Piège à eau
Une fois le piège activé, la zone se remplit d'eau jusqu'à une hauteur de 1,50 mètre en 3 rounds.

Tourbillon
Une fois le piège rempli d'eau, il crée un tourbillon qui projette les PJ contre les statues, dans le sens des aiguilles d'une montre, leur infligeant 1d8 + 2 dégâts. Les PJ présents dans l'eau se déplacent à la moitié de leur VD et subissent un malus de -5 aux jets d'attaque et aux tests. Ils peuvent se déplacer et agir à leur tour de jeu. Toutefois, à son propre tour de jeu, le tourbillon les entraîne et les projette contre les statues, comme décrit ci-dessus.

Arcanes trois tests DD 20 permettent de désactiver une statue. Une statue désactivée est considérée détruite au regard du maintien de la cage arcanique.

Larcin deux tests DD 20 pour désactiver une statue.

MIKE SCHLEY

ZONE 17 : L'ANTRE DES GOULES

Rencontre de niveau 5 (1 031 px)

CONFIGURATION

Kalarel a placé dans cette pièce plusieurs de ses serviteurs morts-vivants, chargés d'assurer la sécurité des pièces où le disciple de la mort tente d'ouvrir la faille.

Bien qu'un seul des monstres présents soit une goule, les zombies et charognes zombies ont adopté le comportement de leur alliée la plus puissante par pur effet de mimétisme, si bien que tous sont devenus anthropophages.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

1 goule (G)
12 charognes zombies (C)
2 zombies (Z)
1 éclaireur d'argile (E)

Lorsque les PJ ouvrent la porte de cette pièce, lisez ce qui suit :

Une odeur de viande gâtée vous assaille instantanément les narines. Ici et là apparaissent les cadavres d'humanoïdes à moitié dévorés.

Test de Perception

DD 13 *Au pied du mur ouest, derrière un corps en partie dévoré, figure un petit tunnel.*

Si les PJ s'enfoncent dans le tunnel, lisez ce qui suit :

Cet étroit tunnel ouvre sur une pièce aux murs en brique dont le sol est jonché des restes de gobelins, hobgobelins, humains, elfes et créatures des bois dévorés. Les affaires des victimes sont éparpillées parmi les os et le sang.

TACTIQUE

La plupart des créatures de cette zone attaquent les intrus dès qu'elles s'aperçoivent de leur présence. La goule laisse d'abord les zombies encercler les aventuriers puis, une fois que les PJ sont coincés, elle entre dans la danse et tente de les immobiliser.

L'éclaireur d'argile se glisse entre les zombies, attaquant tout PJ encerclé. Si les personnages parviennent à vaincre la goule ou plus de la moitié des zombies, l'homoncule file pour prévenir Kalarel de la situation. À ce sujet, un test de Perception DD 20 permettra aux PJ de remarquer le départ précipité de la petite créature.

Si les PJ ne parviennent pas à se débarrasser des créatures de la pièce, celles-ci les poursuivent en Zone 18 ou 16. S'ils battent en retraite en Zone 16, leurs poursuivants et eux déclencheront peut-être les pièges qui n'ont pas été détruits. Les zombies poursuivent les PJ en empruntant le chemin le plus court, quels que soient les dangers de la Zone 16. En revanche, la goule prend soin de se tenir à l'écart de l'aire d'effet des pièges. Enfin, l'éclaireur d'argile reste en Zone 17 ou fuit pour prévenir Kalarel de la venue d'aventuriers.

Goule (G) — **Soldat niveau 5**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 200 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 63 ; **péril** 31
CA 21 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 20, **Volonté** 17
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 8, escalade 4

(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
+12 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

† **Morsure de la goule** (simple ; à volonté)
La cible doit être immobilisée, étourdie ou inconsciente ; +10 contre CA ; 3d6 + 4 dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais — **Langues** commun
Compétences Discrétion +11

For 14 (+4)	**Dex** 19 (+6)	**Sag** 11 (+2)
Con 15 (+4)	**Int** 10 (+2)	**Cha** 12 (+3)

Description cet humanoïde mort-vivant dégingandé se déplace à une vitesse surprenante. Ses mains sont pourvues de griffes parfaites pour déchirer la chair de ses adversaires.

12 charognes zombies (C) — **Sbire niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 38 px chacun

Initiative -2 — **Sens** Perception -1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison
VD 4

(+) **Coup** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 5 dégâts.

Alignement non aligné — **Langues** -

For 14 (+2)	**Dex** 6 (-2)	**Sag** 8 (-1)
Con 10 (+0)	**Int** 1 (-5)	**Cha** 3 (-4)

Description des morceaux de chair pourrissante pendent de ces silhouettes qui avancent lentement. Certains ont même des os à nu.

2 zombies (Z) — **Brute niveau 2**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 125 px

Initiative -1 — **Sens** Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 40 ; **péril** 20 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 4

(+) **Coup** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 2d6 + 2 dégâts.

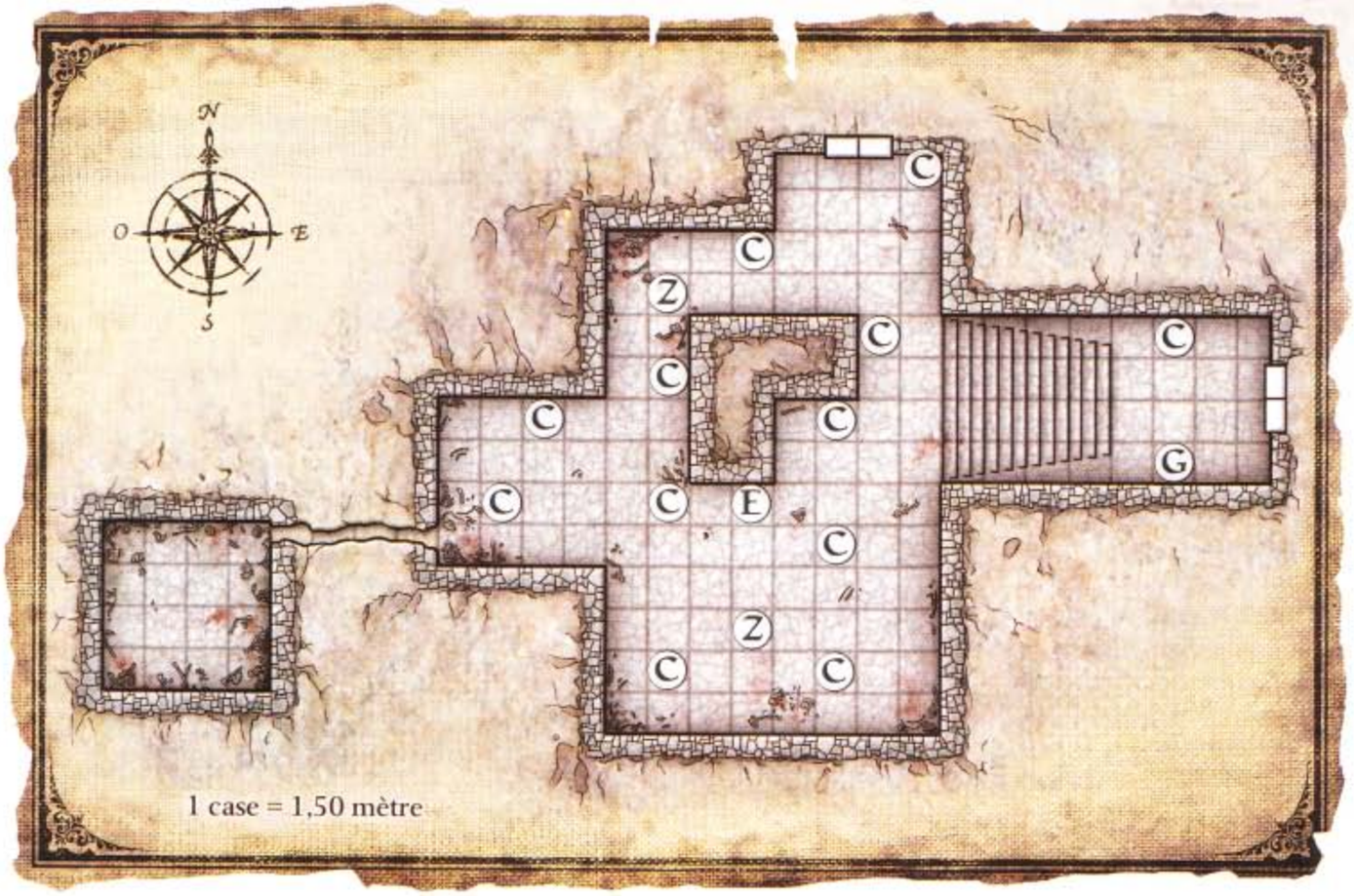
† **Étreinte cadavérique** (simple ; à volonté)
+4 contre Réflexes ; la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Les tests visant à se dégager de l'étreinte du zombie sont assortis d'un malus de -5.

Faiblesse zombie
Tout coup critique réussi contre un zombie le réduit aussitôt à 0 point de vie.

Alignement non aligné — **Langues** -

For 14 (+3)	**Dex** 6 (-1)	**Sag** 8 (+0)
Con 10 (+1)	**Int** 1 (-4)	**Cha** 3 (-3)

Description bien que ces créatures soient mortes de toute évidence, elles avancent avec une force et une détermination surnaturelles. Malgré leur silhouette difforme et voûtée, elles sont menaçantes et une faim sans borne se lit dans leurs yeux vides de toute vie.



Éclaireur d'argile (E) **Chasseur niveau 2**
Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille P 125 px

Initiative +7 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 31 ; **péril** 15
CA 16 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 14, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison
VD 6, vol 3 (maladroit)

(+) **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+3 contre CA ; 1d6 dégâts, et l'homoncule effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire :* +2 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Contact mental (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 10 ; +5 contre Réflexes ; 1d6 + 3 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Invisibilité limitée ✦ **illusion**
L'éclaireur d'argile est invisible pour les créatures hébétées.

Détournement (interruption immédiate, quand l'homoncule est la cible d'une attaque de corps à corps ou à distance ; à volonté)
L'éclaireur d'argile effectue une attaque contre son attaquant : +4 contre Volonté ; en cas de réussite, l'attaque qui a déclenché ce pouvoir vise en fait une créature adjacente à l'éclaireur d'argile (au choix du monstre).

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +8

For 10 (+1)	**Dex** 15 (+3)	**Sag** 10 (+1)
Con 13 (+2)	**Int** 10 (+1)	**Cha** 16 (+4)

Description cette minuscule gargouille semble avoir été sculptée dans l'argile. Elle dispose de petites ailes qui battent constamment et lui permettent de voler à une vitesse très modeste.

Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

Tunnel : le tunnel est large de 75 cm, ce qui suffit à une créature de taille M pour s'y faufiler. Celle-ci se déplace alors à la moitié de sa VD et confère un avantage de combat à tous ses adversaires. De plus, elle subit un malus de -5 aux jets d'attaque jusqu'à ce qu'elle retrouve un espace normal. Chaque fois qu'une créature de taille M se faufile, elle provoque des attaques d'opportunité de la part des adversaires qui lui sont adjacents. Les créatures de taille P peuvent quant à elles emprunter le tunnel sans aucune gêne.

Trésor : des vêtements en lambeaux, armures et épées rouillées, et autres affaires personnelles de repas anciens ont été rassemblés dans une petite salle située au bout du tunnel. Quelques minutes de fouille permettront de mettre la main sur un *sac sans fond* et 176 po. La zone n'inclut aucun autre objet de valeur.

Sac sans fond : ce sac (d'une valeur de 1 000 po) peut contenir jusqu'à 100 kg de matériel pour un volume de moins de 1 m³, en ne pesant toujours que 500 g. Sortir un objet d'un *sac sans fond* se fait au prix d'une action mineure.

MIKE SCHILEY

Rencontre de niveau 4 (975 px)

Configuration

Cette zone impie est en quelque sorte le vestibule du temple situé plus bas, auquel on peut accéder par le puits situé en son centre. Le sang des créatures qui y sont sacrifiées coule dans le puits et aide Kalarel dans ses rites maudits. Reportez-vous au plan format poster correspondant.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

1 diacre d'Orcus (D)
1 rampant obscur (R)
2 berserkers humains (B)
5 vampiriens (V)

Lorsque les PJ entrent dans la cathédrale depuis le bord ouest du plan, lisez ce qui suit :

Des traînées de sang écarlate recouvrent le sol et finissent au niveau d'une grille recouvrant le sol de cette cathédrale plongée dans l'ombre. Toutefois, une lueur bleu-vert émane de colonnes de cristal. L'estrade située contre le mur est semble être à l'origine de tout le sang. Du reste, un humain vêtu d'une robe noire s'y tient, un poignard levé au-dessus de la tête, psalmodiant des prières à l'attention du seigneur démon Orcus ! Un tatouage représentant un crâne de bélier lui recouvre le visage.

Test de Perception
DD 15 *De grosses chaînes permettent de descendre dans le puits central.*

5 vampiriens (V) — Sbire niveau 5
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 50 px chacun

Initiative +6 **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 20 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 18, **Volonté** 17
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 5
VD 7, escalade 4 (pattes d'araignée)

(+) **Griffes** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+11 contre CA ; 5 dégâts nécrotiques (7 dégâts nécrotiques contre une cible en péril).

Destruction diurne
Un vampirien qui débute son tour de jeu directement exposé à la lumière du jour ne peut entreprendre qu'une action de mouvement durant ce tour. S'il y est encore exposé à la fin de son tour de jeu, les rayons du soleil le réduisent en cendres et il est détruit.

Alignement mauvais — **Langues** commun
For 14 (+5) **Dex** 16 (+6) **Sag** 12 (+4)
Con 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Cha** 14 (+5)

Description cet humain a la peau blafarde, ses yeux brillent d'une lueur rouge et son visage est difforme. Il a de longues canines et des ongles dignes de griffes.

Diacre d'Orcus (D) — Contrôleur niveau 5
Humanoïde naturel (humain) de taille M — 200 px

Initiative +4 **Sens** Perception +3
Bénédiction d'Orcus aura 10 ; les alliés pris dans l'aire bénéficient de *coup de la mort*.
Pv 64 ; **péril** 32 (cf. aussi *intimité avec Orcus*)
CA 19 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 14, **Volonté** 15
VD 6

(+) **Masse d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+11 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

(✧) **Malédiction de l'ombre** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 5 ; +8 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diacre d'Orcus.

Infusion d'ombre (simple ; recharge ⚁ ⚅) ✦ **guérison**
Un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de +5 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant et récupère 10 points de vie.

Coup de la mort (action libre, quand le diacre tombe à 0 point de vie)
Avant de mourir, le diacre d'Orcus peut effectuer une attaque de base de corps à corps ou à distance contre une cible située à portée.

Intimité avec Orcus (quand le diacre est en péril)
Quand il est en péril, le diacre d'Orcus bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque au corps à corps et d'un bonus de +3 aux jets de dégâts de corps à corps.

Alignement mauvais — **Langues** commun, gobelin
Compétences Religion +8
For 17 (+5) **Dex** 14 (+4) **Sag** 12 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 11 (+2) **Cha** 17 (+5)

Description cet humain est vêtu d'une tenue religieuse dont les motifs représentent des crânes de bélier. Il a la mâchoire carrée et son visage très dur dégage un profond sentiment de fanatisme.

2 berserkers humains (B) — Brute niveau 4
Humanoïde naturel (humain) de taille M — 175 px chacun

Initiative +3 **Sens** Perception +2
Pv 66 ; **péril** 33 ; cf. aussi *fureur guerrière*
CA 15 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 14, **Volonté** 14
VD 7

(+) **Grande hache** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d12 + 4 dégâts (critique 1d12 + 16).

† **Fureur guerrière** (réaction immédiate, quand le berserker humain est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le berserker humain effectue une attaque de base de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires s'il touche.

✧ **Hachette** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 5/10 ; +5 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Alignement au choix — **Langues** commun
Compétences Athlétisme +10, Endurance +10
For 17 (+5) **Dex** 12 (+3) **Sag** 11 (+2)
Con 16 (+5) **Int** 10 (+2) **Cha** 12 (+3)

Équipement armure de peau, grande hache, 2 hachettes
Description cet humain puissamment bâti n'a de cesse de marmonner des prières à l'attention d'Orcus.

Rampant obscur (R) **Franc-tireur niveau 4**
Humanoïde ombreux de taille P 175 px

Initiative +8 **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 54 ; **péril** 27 ; cf. aussi *obscurité funeste*
CA 18 (cf. aussi *déplacement obscur*) ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
VD 6

⊕ **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.

⤳ **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 5/10 ; +9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.

↯ **Obscurité funeste** (réaction immédiate, quand l'obscur tombe à 0 point de vie)
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis uniquement ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un rampant obscur explose dans une chape de ténèbres.

Avantage de combat
Les attaques de corps à corps et à distance du rampant obscur infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)
Le rampant obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Discrétion +11, Larcin +11

For 11 (+2)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 14 (+4)
Con 14 (+4)	**Int** 13 (+3)	**Cha** 13 (+3)

Équipement vêtements noirs, 5 dagues
Description une ombre plane sur cet humanoïde de la taille d'un halfelin. Deux yeux parfaitement blancs ornent son visage complètement glabre.

Tactique

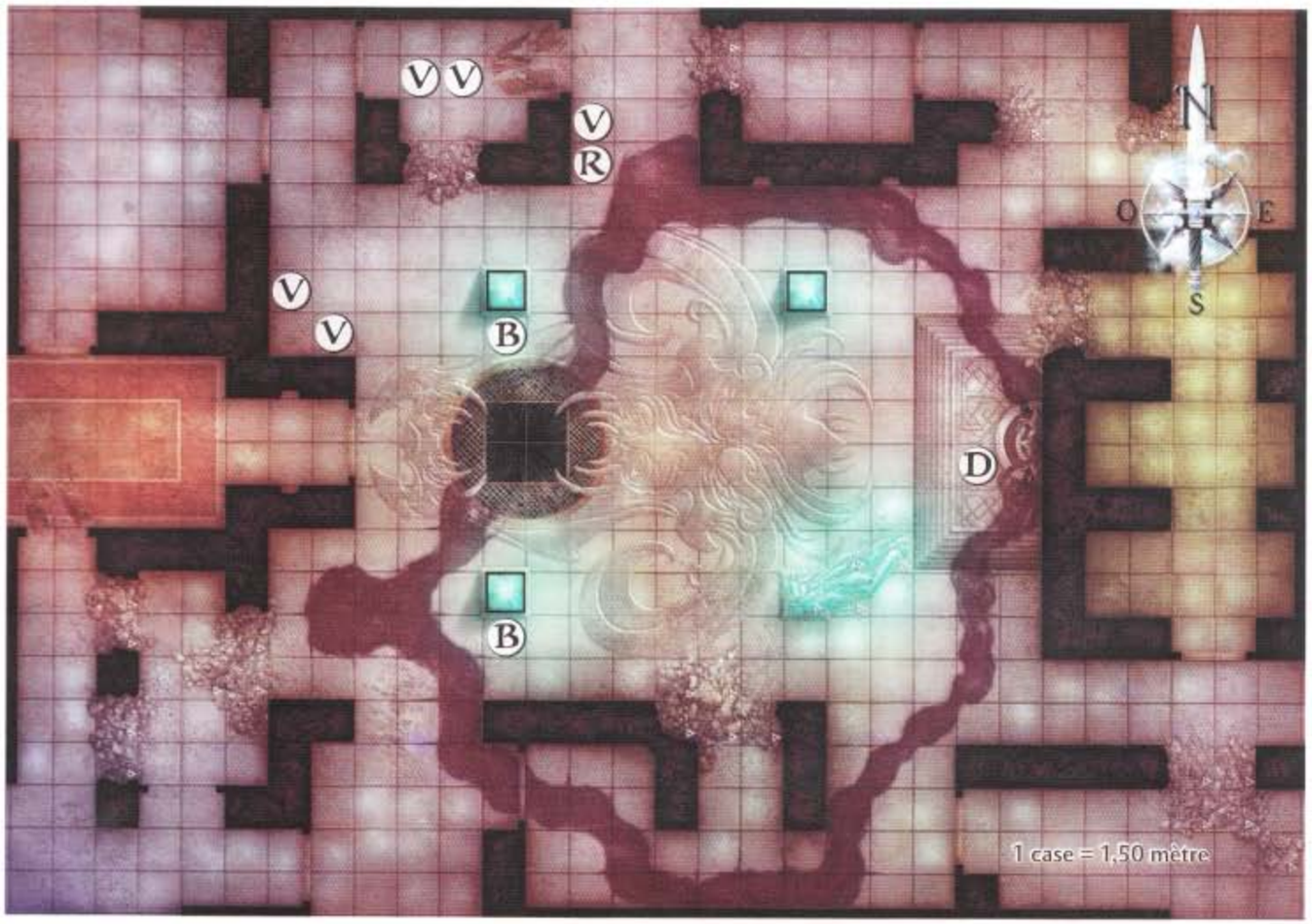
Les berserkers humains chargent les PJ dès qu'ils entrent dans la zone et tentent de les occuper. Pendant ce temps, le rampant obscur œuvre de concert avec un vampirien, tentant de prendre une cible en tenaille. Enfin, le diacre d'Orcus combat près des berserkers et des autres sbires vampiriques, attaquant les PJ tout en usant d'*infusion d'ombre* pour galvaniser ses alliés et donner à Kalarel le temps de finir le rituel qui lui permettra de rouvrir la faille d'ombre.

Particularités de la zone

Lumière : vive grâce aux trois piliers bleu-vert.

Puits : ce puits a une profondeur de 15 mètres et c'est par là que le sang se déverse jusqu'à la faille d'ombre. Quatre grosses chaînes fixées au sol en parcourent les flancs, si bien que les PJ pourront y descendre. Les chaînes sont recouvertes de sang et très glissantes, et les aventuriers pourront parcourir les 15 mètres d'une traite en réussissant un test d'Athlétisme DD 15. En cas d'échec, le malheureux finit dans le bassin remplit de sang, subit 3d10 dégâts et se retrouve à terre. Les PJ qui descendent se retrouvent en Zone 19 dans un bassin de sang peu profond.

Éclaireur d'argile : si l'éclaireur d'argile a fui la Zone 17, les PJ pourront le poursuivre ici lorsqu'il tentera de rejoindre Kalarel.



JASON ENGLE

Rencontre de niveau 6 (1 350 px)

Configuration

Notez que cette rencontre est décrite sur trois pages, et non deux comme les précédentes. En effet, la bataille finale va opposer les aventuriers à Kalarel. Le prêtre est dans cette pièce depuis plusieurs jours car il exécute un rituel difficile et très long dont l'objectif est de briser le sceau et de rouvrir la faille d'ombre menant au temple d'Orcus. Fort heureusement, les PJ arrivent à temps pour l'en empêcher ! Toutefois, le rite est quasiment achevé et un être étrange attend de l'autre côté de la brèche, prêt à dévorer tout mortel assez sot pour s'en approcher. Reportez-vous au poster grand format correspondant.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

Kalarel (K)
2 squelettes (S)
1 nécrophage fossoyeur (N)

Lorsque les PJ arrivent dans cette pièce, lisez ce qui suit :

Vous vous enfoncez dans un véritable cauchemar. Des filets de sang vous coulent dessus et forment un bassin au centre de la pièce.

Un portail noir et béant domine le mur nord et quelque chose pousse contre l'amas de ténèbres qu'il arbore, comme si un mince film seulement retenait une créature armée de griffes puissantes. Des runes incandescentes ont été tracées au pied de ce portail.

Face à lui, près du mur opposé, se dresse une imposante statue d'Orcus qui désigne le portail au moyen d'un sceptre surmonté d'un crâne.

À l'est, une volée de marches mène à une plate-forme sur laquelle se trouve une petite fosse flanquée de deux statues d'Orcus, plus modestes que la précédente.

À l'ouest, une autre série de marches s'élève jusqu'à un autel en os encadré par de grosses colonnes. Un humain équipé d'une armure lourde et portant un sceptre lui aussi surmonté d'un crâne se tient derrière cet autel. Il a les yeux fermés, un livre est ouvert devant lui et il psalmodie une prière sourde.

Kalarel, rejeton d'Orcus (K) Contrôleur d'élite niveau 8
Humanoïde naturel (humain) de taille M — 700 px

Initiative +5 **Sens** Perception +9
Pv 186 ; **péril** 93
CA 22 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 19, **Volonté** 24
Jets de sauvegarde +2
VD 5
Points d'action 1

(+) **Sceptre de la ruine** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques (sauvegarde annule).

(✧) **Rayon décomposant** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +12 contre Vigueur ; 1d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

† **Contact de la ruine** (mineure ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Kalarel doit jouir d'un avantage de combat contre la cible ; +12 contre Vigueur ; la cible ne récupère que la moitié des points de vie découlant d'effets de guérison jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Kalarel.

✧ **Appel de la tombe** (mineure ; recharge ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **nécrotique**
Distance 5 ; affecte les créatures subissant des dégâts nécrotiques uniquement ; +12 contre Vigueur ; la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Kalarel.

← **Aide aux morts-vivants** (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
Explosion de proximité 5 ; les alliés morts-vivants récupèrent 5 points de vie et peuvent se décaler jusqu'à 3 cases au prix d'une action immédiate.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique, gobelin
Compétences Religion +12

For 21 (+5/+9)	**Dex** 12 (+1/+5)	**Sag** 21 (+5/+9)
Con 21 (+5/+9)	**Int** 10 (+0/+4)	**Cha** 12 (+1/+5)

Description vêtu d'une armure d'écailles, Kalarel a tout l'air d'un adversaire redoutable. Malgré son teint blafard et ses joues creuses, il se déplace avec vigueur et ses yeux brillent d'une inquiétante lueur fanatique.

La chose du portail — **Danger niveau 4**

Initiative +3
Pv - ; **péril** -
CA 16 ; **Vigueur** -, **Réflexes** 15, **Volonté** -
Immunités dégâts
VD -

(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +8 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts (cf. aussi *nourriture spirituelle*)

† **Griffes de la mort** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +8 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts, et la chose fait glisser la cible de 1 case (cf. aussi *nourriture spirituelle*)

Allonge menaçante
La chose du portail peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les adversaires situés à portée d'allonge.

Nourriture spirituelle
Chaque fois que la chose du portail touche une créature, Kalarel récupère 5 points de vie.

Courroux d'Orcus (réaction immédiate, quand Kalarel tombe à 0 point de vie ou moins et se trouve à portée d'allonge de la chose)
Kalarel est étreint et glisse de 3 cases dans le portail (cf. *Particularités de la zone* et *Jouer Kalarel*, page 80)

MIGUEL COIMBRA

Nécrophage fossoyeur (N) **Contrôleur niveau 4**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 175 px

Initiative +4 **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 54 ; **péril** 27
CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 16, **Volonté** 17
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+9 contre CA ; 1d6 dégâts nécrotiques, et la cible perd 1 récupération.

↗ **Trait mortuaire** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +6 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

↗ **Réanimation** (mineure ; rencontre) ✦ **guérison, nécrotique**
Distance 10 ; affecte un mort-vivant détruit dont le niveau ne dépasse pas celui du nécrophage fossoyeur + 2 ; la cible se relève au prix d'une action libre avec un nombre de points de vie égal à la moitié de sa valeur de péril (arrondir à l'entier inférieur).

← **Visage d'effroi** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **terreur**
Décharge de proximité 5 ; +7 contre Volonté ; 1d6 dégâts, et la cible est poussée de 3 cases.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Arcanes +10, Religion +10

For 10 (+2)	**Dex** 14 (+4)	**Sag** 9 (+1)
Con 14 (+4)	**Int** 16 (+5)	**Cha** 18 (+6)

Description cette créature émaciée a la peau pâle et parcheminée, littéralement tendue sur son squelette. Ses mains et ses pieds sont pourvus de griffes noires. Elle a le nez enfoncé et ses lèvres semblent figées en une grimace perpétuelle.

2 squelettes (S) **Soldat niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 150 px chacun

Initiative +6 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 45 ; **péril** 22
CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 16, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 5

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette ; cf. aussi *célérité des morts*.

Célérité des morts
Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le squelette bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Alignement non aligné **Langues** -

For 15 (+3)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Con 13 (+2)	**Int** 3 (-3)	**Cha** 3 (-3)

Équipement cotte de mailles, épée longue, bouclier léger
Description seuls quelques tendons relient encore les os de ces créatures. Ils craquent et s'entrechoquent, mais elles se déplacent avec vigueur et célérité.

JASON ENGLE

Tactique

Si l'éclaireur d'argile de la Zone 17 est arrivé là avant les PJ, Kalarel les attend de pied ferme et les attaque dès qu'ils descendent le long des chaînes. Si ce n'est pas le cas, les aventuriers interrompent le bon déroulement du rituel.

Furieux, Kalarel les vise alors de ses attaques à distance jusqu'à ce qu'ils veuillent bien se rapprocher de lui. Il active ensuite son amulette et se téléporte aussitôt dans le cercle magique du mal.

Puis, il se recule jusqu'au fond du cercle et oblige les PJ à venir l'y combattre à portée d'allonge de la chose du portail.

Les squelettes tentent quant à eux de protéger Kalarel et d'affronter les PJ au corps à corps. Si le prêtre se déplace jusqu'au cercle magique, ils le suivent et restent près de lui.

De son côté, le nécrophage fossoyeur reste perché sur sa plate-forme, profitant du bonus à distance des statues pour tirer sur les PJ.

Enfin, la chose du portail attaque tout aventurier qui s'approche. Elle use notamment de *griffes de la mort* pour faire glisser ses adversaires et les empêcher de s'en prendre à Kalarel. Si un PJ tombe à 0 pv (ou moins) à portée d'allonge de ce monstre, il tente alors d'entraîner son corps dans la faille. Cela signifie que la chose continue d'attaquer un PJ inconscient, le faisant glisser de 1 case de plus vers elle à chaque fois qu'elle touche (cf. *Particularités de la zone* pour plus de détails quant au sort qui l'attend alors).

Jouer Kalarel

Cette rencontre est l'occasion de mettre Kalarel en valeur. Il n'a pas eu la chance de croiser la route des PJ jusqu'à présent, alors assurez-vous de bien le jouer. Arrogant, profondément maléfique et convaincu du succès de son entreprise, il se raille des PJ et leur explique qu'ils lui seront fort utiles une fois qu'il réanimera leurs défuntes carcasses. Faites en sorte qu'il soit odieux au possible.

Si les PJ tuent Kalarel alors qu'il est tout près de la faille, les personnages sont témoins de ce qui attend tous ceux qui déçoivent Orcus. En effet, la chose du portail use de *courroux d'Orcus* pour entraîner Kalarel dans la faille. Cette issue vous permettra peut-être de vous resservir de lui par la suite, sous la forme d'un scélérat mort-vivant.

Particularités de la zone

Lumière : vive.

Sang : le sang qui recouvre le sol est très glissant. Un PJ qui y court ou charge doit effectuer un test d'Acrobaties DD 15 sous peine de se retrouver à terre dans la première case de sang dans laquelle il entre.

Cercle magique du mal : ces runes impies confèrent leur puissance aux disciples d'Orcus. Kalarel et tout mort-vivant qui s'y trouvent bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses et récupèrent 5 points de vie au début de leur tour de jeu.

Petites statues d'Orcus : les deux statues d'Orcus situées dans la moitié est de la pièce offrent leur puissance arcanique aux morts-vivants. Ainsi, tout mort-vivant qui se situe dans un rayon de 5 cases de celles-ci ajoute 5 à la portée de ses attaques à distance et de zone. Notez que ce bonus ne figure pas dans le profil des monstres.

Puits : ce puits noir a une profondeur de 18 mètres. Au fond, on trouve un peu d'eau, mais une chute inflige 6d10 dégâts.

Faille : la faille d'ombre prend la forme d'un portail noir menant à un temple d'un mal infini de Gisombre. Ce portail tue instantanément toute créature qui le traverse. Les cases situées devant lui (là où l'ombre débute) sont sûres, mais le fait d'avancer un peu plus est synonyme de mort instantanée. De plus, la chose du portail est tapie de l'autre côté et attaque tout PJ qui s'en approche. Ses attaques ont pour origine n'importe quelle case du portail.

Trésor : le sceptre de la ruine de Kalarel lui sert simplement à canaliser sa puissance maléfique et ne constitue pas un trésor. Entre les mains d'une autre créature, il s'agit d'un bâton parfaitement ordinaire. Toutefois, le prêtre a un objet de valeur :

Dague magique +2 : cette dague (d'une valeur de 1 800 po) confère un bonus d'altération de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts. Elle inflige également 2d6 dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

Enfin, Kalarel cache également de l'or derrière l'autel. Une simple fouille permettra ainsi de mettre la main sur 981 po.

Et ensuite ?

Si les personnages vainquent Kalarel et empêchent la réouverture de la faille, ils ont œuvré dans le sens du bien. Si le groupe a débuté l'aventure grâce à l'amorce de mauvais présage, il gagne 2 000 px de quête.

Les villageois qui sont au fait des efforts des PJ attendent de leurs nouvelles avec impatience. Lorsque ceux-ci reviennent à Havrefroid, les habitants se réjouissent de leur succès et le seigneur Padraig organise même une fête en leur honneur.

Désormais, les personnages peuvent se tourner vers de nouvelles quêtes. Ils peuvent notamment utiliser le trésor acquis au fort pour acheter de l'équipement. Ensuite, il sera temps de partir vers de nouvelles aventures. Ils pourront faire de Havrefroid leur base d'opérations, continuer d'accumuler des trésors et de se tailler un nom. Finalement, leurs voyages les mèneront peut-être même au *Labyrinthe du pic du Tonnerre* (l'aventure H2).

D'ici là, ouvrez le *Manuel des Joueurs* et faites-les passer au niveau 4, à moins que vous préfériez qu'ils créent leurs propres personnages !

Les statues draconiques de Bahamut

Les personnages ont peut-être découvert les statuettes de l'autel de Bahamut de la Zone 8. S'ils ont parlé avec Keegan et accepté de nettoyer le fort de Gisombre du mal qui le hante, alors ces objets leur conféreront un bonus, valable durant ce combat uniquement. Ainsi, un PJ portant une statuette draconique bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les états préjudiciables découlant des pouvoirs de Kalarel.

DÉMARRAGE RAPIDE
D&D
REGLES DE LA 4E ÉDITION
DEMARRAGE RAPIDE
INCLUT CINQ PERSONNAGES PRÉTIRÉS
©2008 Wizards of the Coast, Inc.

BIENVENUE DANS LA 4E ÉDITION !

La toute nouvelle édition du jeu de rôle Dungeons & Dragons® marque une très nette évolution dans la façon de jouer et insiste davantage sur le pur divertissement. Ce *Démarrage rapide* vous offre un aperçu complet du jeu qui vous permettra de vous lancer dans l'aventure ci-incluse, *Le Fort de Gisombre*.

Ce livret ne vous dévoile bien évidemment que les grandes lignes du jeu. Pour plus de détails, dont la création de personnages et les règles complètes, procurez-vous le *Manuel des Joueurs*®, le *Guide du Maître*® et le *Bestiaire Fantastique*®, et rendez-vous sur www.dndinsider.com.

Dungeons & Dragons

D&D est le tout premier jeu de rôle, celui qui a ouvert la voie d'un nouveau type de passe-temps ludique. Avec pour toile de fond un monde médiéval-fantastique peuplé de monstres où la magie est omniprésente, le jeu vous permet de vivre des récits et aventures offrant des possibilités infinies et des surprises étonnantes.

Ce livret inclut donc la base des règles à l'intention des joueurs, ainsi que cinq personnages prétirés qui vous permettront de jouer rapidement. L'autre livret de ce supplément propose quant à lui les règles destinées au maître du donjon (MD), ainsi que l'aventure.

JOUER À D&D

Pour jouer, vous avez besoin d'un maître du donjon qui créera des défis, se chargera de la bonne gestion des règles et fera le récit de l'aventure. Bien évidemment, vous devez également mettre la main sur un groupe de joueurs (cinq, de préférence) prêts à incarner des personnages héroïques, une aventure (comme *Le Fort de Gisombre*) et quelques dés.

Votre personnage est en quelque sorte votre avatar dans le monde de D&D. Tel le héros d'un roman ou d'un film, il est au centre de l'action, tout comme les personnages des autres joueurs. Toutefois, il n'y a pas véritablement de scénario à suivre puisque le cours de l'aventure dépend des actions que vous entreprenez, sachant que votre personnage évolue au fil du jeu.

D&D s'appuie sur un ensemble de dés un peu spéciaux. Vous devez donc vous munir d'au moins un dé de chacun des types suivants : d4, d6, d8, d10, d12 et d20, dont le nombre de faces est donc variable. Par exemple, lorsque vous lancez 3d6 + 4, vous jetez trois dés à six faces et ajoutez 4 à leur somme.

Mieux vaut également vous procurer le *Jeu de figurines D&D*® pour représenter les héros et monstres du jeu, ainsi que des *Plans de donjon D&D*® ou autres formes de quadrillages pour créer vos rencontres. Notez que cette aventure inclut trois posters grand format double face représentant les zones-clés de l'aventure à l'échelle du *Jeu de figurines D&D*.

Le mécanisme de base

D&D s'appuie bien évidemment sur un mécanisme de base précis. Dès lors que vous en maîtrisez les rouages, vous êtes en mesure de jouer. En fait, tout tourne autour de la résolution des tâches que vous entreprenez. Comment savoir si votre coup d'épée touche l'ours-hibou ? Si vous parvenez à vous jouer des gardes en usant de bluff ? Ou encore si votre sort frappe les kobolds ? Tout ceci dépend de ces règles de base :

- Décidez ce que vous voulez faire et dites-le au maître du donjon.
- Lancez un d20 (plus le résultat est élevé, mieux c'est).
- Ajoutez tous les modificateurs applicables (comme le montre votre feuille de personnage).
- Comparez le total à la difficulté.

Si le résultat est supérieur ou égal à celle-ci, vous réussissez la tâche entreprise. S'il est inférieur, c'est un échec.

En vérité, le système est un peu plus riche que ça, mais c'est là le mécanisme de base autour duquel tout le reste s'articule. Toutes les autres règles de ce livret s'ajoutent à ce mécanisme simple et l'affinent. Du reste, voici quelques exemples liés au fonctionnement du système de jeu.

Tests de compétence

Lorsque vous vous servez d'une compétence, vous devez effectuer un test de compétence.

- Lancez 1d20 et ajoutez-y votre modificateur de compétence (comme le montre votre feuille de personnage).
- Ajoutez-y tous les modificateurs circonstanciels, qui découlent habituellement des pouvoirs qui vous affectent.
- Le total donne le résultat de votre test de compétence.

Plus le résultat est élevé, mieux c'est. Votre résultat est comparé à un degré de difficulté (DD ; un nombre fixé par le MD en fonction de la situation) ou au résultat du test opposé effectué par un autre personnage.

Jets d'attaque

Lorsque vous effectuez une attaque, qu'elle prenne la forme d'une attaque de base ou d'un pouvoir, vous devez faire un jet d'attaque.

- Choisissez le type d'attaque que vous souhaitez entreprendre (en règle générale, il s'agit d'une attaque de corps à corps ou à distance, ou bien d'un pouvoir).
- Choisissez une cible située à portée de l'attaque choisie (certaines attaques peuvent viser plusieurs cibles).
- Lancez 1d20 et ajoutez-y votre modificateur à l'attaque (comme le montre votre feuille de personnage).
- Le total donne le résultat de votre jet d'attaque.

Plus le résultat est élevé, mieux c'est. Votre résultat est cette fois-ci comparée à l'une des défenses de la cible. En effet, chaque type d'attaque vise une défense bien précise. Les personnages et les monstres en ont quatre : la classe d'armure (CA), la Vigueur, les Réflexes et la Volonté.

Rencontres

L'action prend généralement la forme de rencontres durant lesquelles les personnages ont des objectifs précis et surtout intérêt à coopérer pour surmonter l'épreuve qui les attend. En dehors des rencontres, ils explorent tout simplement leur environnement et engagent la conversation avec leurs divers interlocuteurs. Quand une exploration ou un échange verbal risque d'avoir de sérieuses conséquences en cas de réussite ou d'échec, on passe à la rencontre proprement dite.

Globalement, il existe deux types de rencontres : les rencontres avec combat et les rencontres sans combat.

Rencontres avec combat

Affronter des monstres ! Une aventure de D&D n'en serait pas vraiment une sans les rencontres avec combat durant lesquelles les personnages utilisent leurs pouvoirs d'attaque, compétences, talents et objets magiques pour affronter des hordes de créatures affamées et des scélérats de la pire espèce.

Rencontres sans combat

Les rencontres sans combat s'intéressent quant à elles à l'utilisation de compétences, de pouvoirs utilitaires, de bon sens et d'interprétation. Ces rencontres incluent parfois pièges et dangers, énigmes et défis de taille.

Combat

Une rencontre avec combat débute lorsque les personnages ont affaire à des adversaires. Il peut s'agir d'un redoutable monstre solo, d'un groupe de créatures terrifiantes ou d'une poignée de personnages non joueurs (PNJ) à la mine patibulaire. Un combat est découpé en rounds et en tours de jeu.

Round : durant un round, qui représente 6 secondes environ dans le monde du jeu, tous les combattants ont droit à un tour de jeu.

Tour de jeu : dès qu'arrive votre tour de jeu, vous avez droit à différentes actions, dans l'ordre de votre choix (cf. *Actions*, ci-contre).

Séquence de combat

Voici comment se déroule une rencontre avec combat :

Établir les positions : le MD décide où sont placés les combattants sur le quadrillage. Il montre où les joueurs peuvent placer leurs personnages et pose ensuite les figurines représentant les monstres.

Tests d'initiative : tous les protagonistes impliqués dans la rencontre déterminent leur initiative (lancez 1d20 et ajoutez-y votre modificateur à l'initiative, comme le montre votre feuille de personnage), qui fixe l'ordre des tours de jeu des combattants pour toute la rencontre.

Actions du round de surprise : si des combattants bénéficient d'un round de surprise, ils agissent dans l'ordre d'initiative, chacun n'entreprenant qu'une seule action.

Début des tours de jeu : dans l'ordre d'initiative (du plus élevé au plus bas), chaque combattant effectue son tour de jeu.

Début du round suivant : lancez un nouveau round en reprenant l'ordre d'initiative. Poursuivez jusqu'à ce que les combattants de l'un des deux camps soient mis en fuite ou aient été vaincus.

Fin de la rencontre : dès lors qu'un camp a fui ou a été vaincu, la rencontre prend fin et le camp qui l'a emporté prend un repos court ou prolongé.

Actions

Au cours d'un round de combat, les personnages entreprennent différentes actions. Voici les principales :

Action simple : normalement, vous pouvez entreprendre une action simple à votre tour de jeu. La plupart des pouvoirs d'attaque passent par l'utilisation d'une telle action.

Action de mouvement : normalement, vous pouvez entreprendre une action de mouvement à votre tour de jeu. Marcher jusqu'à votre vitesse de déplacement (VD) nécessite une telle action.

Action mineure : les actions mineures ouvrent généralement la porte à des actions beaucoup plus intéressantes. Normalement, vous ne pouvez en entreprendre qu'à votre tour de jeu. Dégainer une arme ou ouvrir un coffre passe par une telle action.

Action libre : les actions libres ne demandent quasiment aucun effort et ne prennent qu'une fraction de seconde. Vous pouvez en entreprendre autant que vous le souhaitez durant votre tour de jeu ou celui d'un autre combattant, à la discrétion du MD. Les actions libres permettent notamment de parler et de lâcher un objet.

Deux autres types d'actions s'accompagnent de déclencheurs. Un **déclencheur** est une action, un événement ou un effet qui survient au tour de jeu d'autrui.

Action d'opportunité : quand un ennemi baisse la garde, vous pouvez entreprendre une action d'opportunité. Vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action d'opportunité au tour de jeu de chacun des combattants ennemis. De plus, une action d'opportunité interrompt l'action qui l'a déclenchée.

Le principal type d'action d'opportunité est l'attaque d'opportunité, déclenchée par un ennemi quittant une

Trois règles fondamentales

En plus du mécanisme de base, trois principes, dont beaucoup d'autres règles découlent, sont au cœur du jeu.

Des règles simples, beaucoup d'exceptions : chaque race, classe, talent et monstre de D&D vous permet d'une façon ou d'une autre de vous soustraire aux règles. L'exception peut être mineure, mais elle peut aussi avoir un effet majeur. Par exemple, une attaque de corps à corps ordinaire inflige toujours quelques dégâts, mais chaque classe dispose de pouvoirs lui permettant d'augmenter ces dégâts.

Le spécifique prime sur le général : si une règle spécifique contredit la règle générale, alors c'est la règle spécifique qui s'applique. Par exemple, vous ne pouvez normalement pas vous déplacer dans le cadre d'une attaque normale. Mais si vous disposez d'un pouvoir qui précise que vous pouvez le faire, alors c'est la règle spécifique de votre pouvoir qui prime, du moins si vous prenez la peine d'utiliser le pouvoir en question.

Toujours arrondir à l'inférieur : quand le jeu vous demande de diviser un nombre, comme lorsque vous ajoutez la moitié de votre niveau à votre jet d'attaque, arrondissez toujours au nombre entier inférieur.

case adjacente à la vôtre ou encore par un ennemi adjacent effectuant une attaque à distance ou une attaque de zone.

Action immédiate : les interruptions et les réactions sont des actions immédiates. Certains pouvoirs définissent les conditions de déclenchement de ces actions. Vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action immédiate par round, mais il vous est impossible d'y recourir à votre propre tour de jeu.

Une *interruption* vous permet d'agir avant que l'action qui l'a déclenchée soit résolue. Si l'interruption annule l'action en question, cette action est perdue.

Une *réaction* vous permet d'agir en réponse à l'action qui l'a déclenchée. Toutefois, l'action en question est résolue dans sa totalité avant que vous n'entrepreniez votre réaction.

À vous de jouer !

Quand arrive votre tour de jeu dans l'ordre d'initiative, c'est à vous d'agir. Votre tour de jeu se décompose en trois phases : début, actions et fin.

Début de votre tour de jeu : avant d'agir, prenez note de certains effets.

- **Dégâts continus :** si vous êtes victime de dégâts continus, c'est maintenant que vous les subissez.
- **Régénération :** si vous bénéficiez de régénération, c'est maintenant que vous récupérez des points de vie.
- **Autres effets :** occupez-vous de tous les autres effets qui surviennent au début de votre tour de jeu.
- **Pas d'actions :** vous ne pouvez entreprendre aucune action au début de votre tour de jeu.

Actions à votre tour de jeu : vous avez droit aux trois actions suivantes à votre tour de jeu.

Action simple
Action de mouvement
Action mineure

- **Actions libres :** vous pouvez entreprendre autant d'actions libres que vous le souhaitez à votre tour de jeu, la limite n'étant imposée que par votre bon sens et le MD.
- **Ordre au choix :** vous pouvez entreprendre vos actions dans l'ordre de votre choix, en faisant l'impasse sur certaines si vous le souhaitez.
- **Remplacement d'actions :** vous pouvez entreprendre une action de mouvement ou une action mineure à la place d'une action simple, mais aussi une action mineure à la place d'une action de mouvement.
- **Action supplémentaire :** vous pouvez entreprendre une action supplémentaire au prix d'un point d'action (cf. page 5).
- **Actions des autres combattants :** d'autres combattants peuvent entreprendre des actions libres durant votre tour de jeu, et vous-même pouvez entreprendre des actions qui déclenchent des actions immédiates ou des actions d'opportunité de la part d'autres combattants.

Fin de votre tour de jeu : après avoir agi, prenez note des effets s'arrêtant à la fin de votre tour de jeu et de ceux qui se poursuivent.

- **Jets de sauvegarde :** vous effectuez maintenant un jet de sauvegarde contre chaque effet vous affectant et auquel une sauvegarde peut mettre fin. Lancez 1d20 ; si le résultat du jet est inférieur à 10, l'effet se poursuit. En revanche, s'il est supérieur ou égal à 10, il prend fin.
- **Fin d'effets :** certains effets s'achèvent automatiquement à la fin de votre tour de jeu.
- **Pas d'actions :** vous ne pouvez entreprendre aucune action à la fin de votre tour de jeu.

Attaques et dégâts

Si vous touchez un ennemi avec une attaque de base ou un pouvoir, vous lui infligez des dégâts. Lancez alors les dés de dégâts indiqués sur votre feuille de personnage, qui réduisent d'autant les points de vie de votre adversaire.

Coups critiques

Lorsque vous obtenez un résultat naturel de 20 au dé et que le total de votre jet d'attaque vous permet d'atteindre la défense de la cible, vous réussissez un coup critique.

Au lieu de lancer les dégâts, vous infligez les dégâts maximums que votre attaque est en mesure d'infliger.

Exemple : le guerrier nain effectue une attaque de base de corps à corps et réussit un coup critique. Les dégâts de son attaque s'élèvent à 2d6 + 3. Son coup critique inflige donc 15 points de dégâts (6 + 6 + 3 = 15).

Prise en tenaille

L'une des tactiques de combat les plus simples consiste à prendre en tenaille un adversaire adjacent avec l'un de vos alliés. Pour prendre un ennemi en tenaille, un allié et vous devez être adjacents à votre adversaire et vous tenir sur des bords ou coins opposés de son espace. Votre allié et vous devez être en mesure d'attaquer l'ennemi (avec une arme à distance ou de corps à corps, ou encore à mains nues). S'il y a un obstacle entre l'ennemi et vous ou votre allié, il n'y a pas de prise en tenaille. Si vous êtes affecté par un état préjudiciable qui vous empêche d'entreprendre des actions, vous ne pouvez user de prise en tenaille.

Enfin, vous jouissez d'un avantage de combat contre un adversaire que vous prenez en tenaille.

Avantage de combat

Quand un défenseur est incapable de se protéger efficacement, il confère un avantage de combat à son assaillant. C'est généralement le cas lorsqu'il est pris en tenaille, étourdi ou surpris.

- **Bonus de +2 aux jets d'attaque :** vous bénéficiez de ce bonus lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible de votre attaque.
- **Capable de voir la cible :** vous devez être en mesure de voir la cible pour jouir d'un avantage de combat contre elle.

Autres actions de combat

Cette section décrit comment entreprendre les autres actions communément possibles à votre tour de jeu.

Attaque de base : vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps ou à distance au prix d'une action simple.

Charge : vous vous précipitez en avant et effectuez une attaque de base de corps à corps au prix d'une action simple. Déplacez-vous jusqu'à votre VD dans le cadre de la charge. Au terme de votre déplacement, votre jet d'attaque de base au corps à corps bénéficie d'un bonus de +1. Vous devez vous déplacer d'au moins 2 cases et vous rendre droit dans la case inoccupée la plus proche vous permettant d'attaquer l'ennemi. Charger provoque des attaques d'opportunité. Après une

charge, vous ne pouvez pas entreprendre de nouvelle action, à moins que vous dépensiez un point d'action (cf. ci-après).

Second souffle : vous pouvez dépenser une récupération pour regagner des points de vie au prix d'une action simple. Ce faisant, vous regagnez le quart de vos points de vie maximums (arrondir à l'entier inférieur). Vous bénéficiez également d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez user de votre second souffle une fois par rencontre.

Utiliser un pouvoir : la plupart des pouvoirs demandent une action simple. Reportez-vous à votre feuille de personnage pour voir à quels pouvoirs vous avez accès.

Déplacement

Vous pouvez entreprendre une action de mouvement pour vous déplacer jusqu'à votre vitesse de déplacement à votre tour de jeu. Si vous entreprenez deux actions de mouvement (en remplaçant une action simple par une action de mouvement), vous vous déplacez du double de votre VD.

Actions de mouvement

Ces activités nécessitent l'utilisation d'une action de mouvement.

- **Marcher :** vous vous déplacez jusqu'à votre VD.
- **Se décaler :** vous vous déplacez de 1 case sans provoquer d'attaques d'opportunité. En temps normal, vous ne pouvez pas vous décaler en terrain difficile.
- **Courir :** vous vous déplacez jusqu'à votre VD + 2 et conférez un avantage de combat.

Déplacement forcé

Certains pouvoirs et effets vous permettent de tirer, pousser ou faire glisser une cible.

- **Tirer :** lorsque vous tirez une créature, chaque case de déplacement que vous lui imposez doit la rapprocher de vous.
- **Pousser :** lorsque vous poussez une créature, chaque case de déplacement que vous lui imposez doit l'éloigner de vous.
- **Faire glisser :** lorsque vous faites glisser une créature, il n'y a pas de restriction à la direction de son déplacement.

Voici les règles qui régissent le déplacement forcé.

- **Distance :** le pouvoir que vous utilisez précise le nombre de cases dont vous pouvez déplacer la cible. Vous pouvez cependant décider de ne pas la déplacer ou de la déplacer d'un nombre de cases inférieur.
- **Destination spécifique :** certains pouvoirs précisent à la place une destination, comme une case qui vous est adjacente.
- **Pas d'attaques d'opportunité :** le déplacement forcé ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
- **Terrain difficile :** le déplacement forcé ne tient pas compte d'un terrain difficile (cf. ci-après).
- **Pas un déplacement :** le déplacement forcé ne compte pas dans le potentiel de déplacement qu'a la cible à son tour de jeu.
- **Voie dégagée :** un déplacement forcé ne peut pas faire entrer une cible dans un espace auquel elle ne pourrait accéder en marchant.

Distance et déplacements

Pour mesurer les distances sur le quadrillage, il vous suffit de compter les cases. Vous pouvez vous déplacez jusqu'à votre VD en entreprenant une action de mouvement, y compris en diagonale.

Cases occupées

En règle générale, vous ne pouvez pas traverser une case occupée.

- **Allié :** vous pouvez traverser une case occupée par un allié.
- **Ennemi :** vous ne pouvez normalement pas traverser l'espace d'un ennemi, sauf s'il est sans défense.
- **Fin de déplacement :** vous pouvez terminer votre déplacement dans la case d'un allié à la condition que celui-ci soit à terre. Vous pouvez aussi terminer votre déplacement dans la case d'un ennemi sans défense.

Terrain difficile

Décombres, broussailles, tourbières, escaliers raides et autres types de terrain difficile gênent les déplacements. Il en coûte 1 case de déplacement supplémentaire pour entrer dans une case de terrain difficile. S'il ne vous reste pas assez de déplacement, vous ne pouvez pas entrer dans une case de terrain difficile. Enfin, vous ne pouvez pas vous décaler dans une telle case, sauf si un pouvoir vous le permet.

Obstacles

Vous ne pouvez pas entrer dans une case occupée par un obstacle, comme un mur ou un pilier. De même, vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale au travers de l'angle de ce type de cases.

Points d'action

Une fois par rencontre, vous pouvez dépenser un point d'action. Celui-ci disparaît alors, mais il existe différents moyens d'en regagner.

- Vous commencez avec 1 point d'action.
- Vous gagnez 1 point d'action lorsque vous atteignez une étape de l'aventure (le MD vous préviendra quand cela arrivera).
- Après avoir pris un repos prolongé (cf. page 6), vous perdez les points d'action qui n'ont pas été dépensés, et repartez avec 1 point d'action.
- Le plus souvent, vous dépenserez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire à votre tour de jeu. À vous de décider s'il s'agit d'une action simple, d'une action de mouvement ou d'une action mineure.

Points de vie, guérison et mourant

Au fil des combats, votre personnage va essuyer des attaques qui vont lui infliger des dégâts et lui faire perdre des points de vie.

- **Points de vie maximums :** vos classe, niveau et valeur de Constitution déterminent vos points de vie maximums. En aucun cas, ils ne peuvent dépasser ce nombre.
- **Valeur de péril :** vous êtes en péril lorsque le nombre de vos points de vie actuels tombe à la moitié de vos points de vie maximums (ou moins). Certains pouvoirs et effets fonctionnent mieux (ou exclusivement) contre les adversaires en péril.
- **Mourant :** lorsque votre capital de points de vie est inférieur ou égal à 0, vous sombrez dans l'inconscience et êtes mourant. Si vous subissez de nouveaux dégâts, vos points de vie continuent de plonger jusqu'à ce que votre personnage meure.
- **Jet de sauvegarde contre la mort :** lorsque vous êtes mourant, vous devez effectuer un jet de sauvegarde à chaque round, à la fin de votre tour de jeu. Si vous le réussissez (10 ou plus), il n'y a aucun changement. Si vous le ratez (moins de 10), vous vous rapprochez de la mort. Si vous le ratez trois fois, votre personnage meurt.

- **Mort :** lorsque les dégâts subis réduisent vos points de vie à une valeur négative égale à votre valeur de péril (ou que vous ratez votre jet de sauvegarde contre la mort par trois fois), votre personnage meurt.

Soins en combat

Vous pouvez être soigné au plus fort d'une bataille. Il vous suffit d'utiliser votre second souffle (cf. page 5), à moins qu'un allié vous fasse profiter de sa compétence Soins (cf. ci-contre) ou vous prenne pour cible à l'aide d'un pouvoir de guérison.

Lorsqu'un pouvoir vous soigne, vous n'avez pas à entreprendre d'action pour dépenser une récupération. Le pouvoir utilise votre récupération et vous guérit, même si vous êtes inconscient. En outre, certains pouvoirs restituent des points de vie sans vous obliger à dépenser une récupération.

Soins aux mourants

Lorsque vous êtes mourant, tout soin vous remonte au minimum à 1 point de vie. Si quelqu'un a pris la peine de vous stabiliser au moyen de la compétence Soins mais que vous n'avez pas pour autant bénéficié de soins, vous regagnez des points de vie après un repos prolongé.

Repos et récupération

Lorsque vous n'êtes pas en pleine rencontre, vous pouvez prendre un repos court ou prolongé.

Repos court : un repos court vous permet de renouveler vos pouvoirs de rencontre et de dépenser des récupérations pour regagner des points de vie. Il dure 5 minutes environ et vous pouvez en prendre autant que vous voulez par jour. Vous devez véritablement vous reposer et ne rien faire d'autre.

Repos prolongé : vous pouvez tirer les bénéfices d'un repos prolongé une fois par jour. Celui-ci doit cependant durer 6 heures pour en profiter pleinement, durant lesquelles vous devez vous reposer ou dormir. Au terme d'un tel repos, vous regagnez tous les points de vie que vous avez perdus ainsi que toutes les récupérations que vous avez dépensées. De plus, vous renouvelez vos pouvoirs quotidiens et de rencontre. Enfin, vous perdez tous les points d'action qu'il vous reste, et repartez avec 1 point d'action.

Feuilles de personnage

Le reste de ce livret est consacré à cinq personnages prétirés de niveau 1. Chaque feuille inclut les points de vie, initiative, défenses, attaques, pouvoirs, talents, compétences et équipement du personnage. Choisissez celui que vous voulez jouer, donnez-lui un nom et vous serez prêt à partir à l'aventure !

Votre personnage gagne des points d'expérience (px) au fil de l'aventure. Vous remportez ces px en venant à bout de monstres, de pièges et d'énigmes. Lorsque vous gagnez assez de px pour monter d'un niveau, la feuille vous précise ce que votre personnage obtient en arrivant aux niveaux 2 et 3. Avec le *Manuel des Joueurs*, vous pourrez faire vos propres choix parmi de nombreuses options, mais nous vous avons mâché le travail dans le cadre de ce *Démarrage rapide*.

Compétences

Votre maître du donjon dispose de plus amples détails sur l'utilisation des compétences dans le *Livret d'aventure*. Toutefois, vous trouverez ci-dessous une description très succincte de chacune d'entre elles, afin de vous faire une idée de leur rôle. En règle générale, aux niveaux 1 à 3, les tâches faciles sont assorties d'un DD 15, les tâches moyennes d'un DD 20 et les tâches difficiles d'un DD 25 ou plus. Votre MD a les DD des défis de compétences de cette aventure.

Acrobaties : utilisez cette compétence pour garder l'équilibre sur une surface étroite ou instable, vous dégager d'une étreinte ou vous débarrasser de liens.

Arcanes : vous avez de solides connaissances en matière de magie et d'effets magiques, et (si vous avez la formation pour) vous êtes capable de détecter un effet magique persistant.

Athlétisme : utilisez cette compétence pour escalader, nager ou sauter.

Bluff : utilisez cette compétence pour faire illusion et donner le change, embobiner un garde, rouler un marchand ou tout simplement mentir.

Connaissance de la rue : vous vous sentez comme un poisson dans l'eau en milieu urbain.

Diplomatie : utilisez cette compétence pour influencer votre prochain avec tact, subtilité et courtoisie, modifier l'opinion de votre protagoniste, arrondir les angles et négocier une affaire en toute bonne foi.

Discrétion : utilisez cette compétence pour vous cacher et vous déplacer en silence.

Endurance : utilisez cette compétence pour annuler certains effets secondaires et repousser vos limites physiques.

Exploration : vous êtes capable de retrouver votre chemin dans un donjon, d'identifier certains dangers souterrains et même de trouver de quoi manger en Outreterre.

Histoire : vous avez des connaissances historiques, ce qui inclut les événements de premier plan, légendes, coutumes et traditions.

Intimidation : utilisez cette compétence pour influencer un interlocuteur en vous montrant hostile ou en le menaçant ouvertement.

Intuition : utilisez cette compétence pour déchiffrer le langage corporel, saisir la psychologie d'un individu, lire entre les lignes, analyser les manières de quelqu'un ou encore jauger la franchise d'un interlocuteur.

Larcin : utilisez cette compétence pour désamorcer des pièges, crocheter des serrures, faire les poches ou réaliser des tours de passe-passe.

Nature : vous avez les connaissances nécessaires pour retrouver votre chemin en milieu sauvage, reconnaître les dangers d'ordre naturel et survivre en pleine nature.

Perception : utilisez cette compétence pour déceler des indices, prendre conscience d'un danger ou mettre la main sur des objets cachés.

Religion : vous avez des connaissances en matière de traditions religieuses.

Soins : utilisez cette compétence pour prodiguer les premiers secours, stabiliser un personnage mourant, conférer un jet de sauvegarde ou soigner une maladie.

GUERRIER NAIN

Nom : _____ **Sexe :** _____

En tant que nain, vous partagez nombre des qualités de la terre et de la roche de votre foyer des montagnes. Vous êtes fort, robuste et digne de confiance. Au titre de guerrier, votre travail consiste à défendre vos alliés. Vous êtes courageux, loyal et tout dévoué à la cause du bien.

Points de vie 31 _____
Péril 15 **Récupération 7** **Récupérations par jour 12**
Initiative +1 _____ **Points d'action** _____

DÉFENSES

CA	Vigueur	Réflexes	Volonté
17	15	11	12

ATTAQUES

Attaque de base de corps à corps : +6 (maillet) **Dégâts : 2d6 + 3**
Attaque de base à distance : +4 (dague) **Dégâts : 1d4 + 1**

TRAITS RACIAUX

Taille : 1,40 m **Poids :** 100 kg **Catégorie de taille :** moyenne
VD : 5 cases **Vision :** nocturne
Langues : commun, nain **Alignement :** bon

Bonus aux compétences : +2 en Endurance, +2 en Exploration (déjà inclus).
Ancré dans le sol : lorsque vous êtes la cible d'un déplacement forcé (qu'il s'agisse de vous pousser, de vous tirer ou de vous faire glisser), vous pouvez réduire de 1 le nombre de cases de déplacement qui vous est imposé.

De plus, lorsqu'une attaque est censée vous mettre à terre, vous pouvez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde pour éviter la chute.
Boyaux d'acier : bonus racial de +5 aux jets de sauvegarde contre le poison.
Résistance naine : vous pouvez recourir à votre second souffle au prix d'une action mineure.

POUVOIRS À VOLONTÉ

Enchaînement — Guerrier Attaque 1

Vous frappez un ennemi, puis poursuivez sur un autre.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +6 contre CA
Réussite : 2d6 + 3 dégâts, et un ennemi qui vous est adjacent autre que la cible subit 3 dégâts.

Frappe foisonnante — Guerrier Attaque 1

Vous ponctuez vos attaques circulaires par des coups rapides et tranchants qui ont raison de la garde adverse.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +6 contre CA
Réussite : 2d6 + 3 dégâts.
Échec : 3 dégâts.

WILLIAM O'CONNOR

POUVOIR DE RENCONTRE

Balayage circulaire — Guerrier Attaque 1

Par une puissante attaque circulaire, vous passez sous la garde de votre adversaire et lui fauchez les jambes pour qu'il se retrouve à terre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +6 contre CA
Réussite : 2d6 + 3 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

POUVOIR QUOTIDIEN

Attaque brutale — Guerrier Attaque 1

Vous broyez os et armure d'une frappe retentissante.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +6 contre CA
Réussite : 6d6 + 3 dégâts.

APTITUDES DE CLASSE

Catégorie d'armes favorite : lorsque vous utilisez une arme à deux mains, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque (déjà inclus).
Défi en combat : à chaque fois que vous attaquez un ennemi, que votre coup le touche ou pas, vous avez la possibilité de le marquer. La marque dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant qu'une cible est marquée, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque qui ne vous prennent pas pour cible. Une créature ne peut être sujette qu'à une marque à la fois, une nouvelle marque remplaçant la précédente.

De plus, à chaque fois qu'un ennemi que vous avez marqué vous est adjacent, se décale ou vous attaque, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une interruption immédiate.
Supériorité au combat : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux attaques d'opportunité.

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test
For 16	+3
Con 16	+3
Dex 13	+1

Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test
Int 10	+0
Sag 14	+2
Cha 11	+0

Compétences (caractéristique)	Formation ?	Modificateur
Acrobaties (Dex)		+1
Arcanes (Int)		+0
Athlétisme (For)	Oui	+8
Bluff (Cha)		+0
Connaissance de la rue (Cha)		+0
Diplomatie (Cha)		+0
Discrétion (Dex)		+1
Endurance (Con)	Oui	+10
Exploration (Sag)		+4
Histoire (Int)		+0
Intimidation (Cha)	Oui	+5
Intuition (Sag)		+2
Larcin (Dex)		+1
Nature (Sag)		+2
Perception (Sag)		+2
Religion (Int)		+0
Soins (Sag)		+2

Talent

Attaque en puissance : lorsque vous effectuez une attaque de corps à corps, vous pouvez accepter un malus de -2 au jet d'attaque. Si l'attaque touche, vous bénéficiez d'un bonus de +3 au jet de dégâts.

Équipement

Armure : armure d'écailles

Armes : maillet, 5 dagues. Vos dagues ont une portée 5/10 lorsque vous vous en servez en tant qu'armes de jet.

Équipement de base de l'aventurier : sac à dos, une paillasse, un silex avec amorce, une sacoche de ceinture, deux bâtons éclairants, dix jours de rations de survie, 15 mètres de corde en chanvre et une outre.

Or : 10 po

Niveau 2

Au niveau 2, vous gagnez ce qui suit :

Points de vie : passent à 37 **Péril :** passe à 18

Récupération : passe à 9

Modificateur de niveau : étant donné que votre nouveau niveau est pair, tout ce qui découle de la moitié de votre niveau connaît une amélioration. Augmentez vos attaques, défenses, initiative et modificateurs aux tests de compétence de 1 point.

Talent : Entraînement martial nain : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de dégâts des haches et des marteaux (ce qui inclut votre maillet). Augmentez vos dégâts en conséquence.

Inflexible — Guerrier Utilitaire 2

Vous laissez votre adrénaline vous porter durant la bataille.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action mineure Personnelle
Effet : vous gagnez 2d6 + 3 points de vie temporaires.

Niveau 3

Au niveau 3, vous gagnez ce qui suit :

Points de vie : passent à 43 **Péril :** passe à 21

Récupération : passe à 10

Coup puissant — Guerrier Attaque 3

Vous armez votre coup et placez une attaque dévastatrice.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple Corps à corps arme
Cible : une créature
Attaque : +7 contre CA
Réussite : 4d6 + 8 dégâts.

MAGICIEN HUMAIN

Nom : _____ **Sexe :** _____

En tant qu'humain, vous êtes décidé et téméraire, pourvu de grandes facultés d'adaptation. Au titre de magicien, vous canalisez les forces arcaniques pour entraver vos adversaires ou les réduire à néant. La magie est votre forme d'art.

Points de vie 23 _____
Péril 11 **Récupération** 5 **Récupérations par jour** 7
Initiative +6 _____ **Points d'action** _____

Défenses

CA	Vigueur	Réflexes	Volonté
14	12	15	14

Attaques
Attaque de base de corps à corps : +2 (bâton) **Dégâts :** 1d8
Attaque de base à distance : +4 (*projectile magique*) **Dégâts :** 2d4 + 4

Traits raciaux
Taille : 1,80 m **Poids :** 90 kg **Catégorie de taille :** moyenne
VD : 6 cases **Vision :** normale
Langues : commun, draconique **Alignement :** bon

Bonus d'humain : un pouvoir à volonté, une formation de compétence et un talent supplémentaires, ainsi qu'un bonus de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté (déjà inclus).

Pouvoirs à volonté

Éruption de flammes — **Magicien Attaque 1**

Une colonne de flammes dorées brûle tout ce qu'elle touche.

À volonté ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : +4 contre Réflexes
Réussite : 1d6 + 4 dégâts de feu.

Projectile magique — **Magicien Attaque 1**

Vous faites surgir un trait de force argenté vers un adversaire.

À volonté ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : +4 contre Réflexes
Réussite : 2d4 + 4 dégâts de force.
Spécial : ce pouvoir compte comme une attaque de base à distance.

Rayon de givre — **Magicien Attaque 1**

Un rayon blanc d'un froid brûlant fuse vers votre cible.

À volonté ✦ arcanique, focaliseur, froid
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : +4 contre Vigueur
Réussite : 1d6 + 4 dégâts de froid, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

WILLIAM O'CONNOR

Aptitudes de classe

Baguette de précision (maîtrise de focaliseur arcanique) : une fois par rencontre, vous pouvez, au prix d'une action libre, bénéficier d'un bonus de +2 à un jet d'attaque si vous vous servez de la baguette.
Grimoire : votre grimoire renferme un sort quotidien supplémentaire. Après un repos prolongé, vous préparez l'un de ces sorts à utiliser dans la journée. Vous connaissez deux sorts quotidiens, mais ne pouvez en lancer qu'un seul par jour.
Tours de magie : vous connaissez quelques sorts mineurs que vous pouvez employer en tant que pouvoirs à volonté.

Pouvoir de rencontre

Mains brûlantes — **Magicien Attaque 1**

Des flammes jaillissent de vos mains pour calciner vos adversaires proches.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : +4 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 4 dégâts de feu.

Pouvoirs quotidiens

Flèche acide — **Magicien Attaque 1**

Une flèche d'un liquide luisant, vert et chatoyant fuse vers votre cible avant d'exploser dans une gerbe grésillant d'acide.

Quotidien ✦ acide, arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 20
Cible principale : une créature
Attaque : +4 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 4 dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque créature adjacente à la cible principale
Attaque secondaire : +4 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + 4 dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, puis 2 dégâts d'acide continus à la cible principale (sauvegarde annule) et pas d'attaque secondaire.

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

Sommeil — Magicien Attaque 1

Vous exercez votre emprise sur l'ennemi pour le submerger d'une vague de fatigue magique.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, sommeil
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : +4 contre Volonté
Réussite : la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si elle rate son premier jet de sauvegarde, elle se retrouve inconsciente (sauvegarde annule).
Échec : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Tours de magie

Lumière — Magicien Tour de magie

D'un mouvement de la main, vous faites apparaître une vive lumière à la pointe de votre bâton, sur un autre objet ou dans le vide, à quelques mètres de vous.

À volonté ✦ arcanique
Action mineure **Distance** 5
Cible : un objet ou une case inoccupée
Effet : la cible émet une lumière vive sur un rayon de 4 cases. La lumière reste active pendant 5 minutes. Vous pouvez l'éteindre au prix d'une action libre.
Spécial : vous ne pouvez pas avoir plusieurs tours de magie de *lumière* actifs en même temps. Si vous en créez une alors qu'une autre est active, la première *lumière* s'évanouit.

Son imaginaire — Magicien Tour de magie

D'un clin d'oeil, vous créez un son illusoire dont la source se situe à quelques mètres de vous.

À volonté ✦ arcanique, illusion
Action simple **Distance** 10
Effet : vous produisez un son aussi discret qu'un murmure ou aussi bruyant qu'un cri ou une créature au combat, qui émane de la cible. Les sons autres que vocaux sont possibles, tels que le fracas d'une épée, le cliquètement d'une armure ou le raclement de la pierre. Si vous optez pour un murmure intelligible, vous pouvez choisir de faire en sorte que seules les créatures adjacentes à la cible puissent entendre les mots.

Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test
For 11	+0
Con 13	+1
Dex 14	+2

Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test
Int 18	+4
Sag 12	+1
Cha 10	+0

Talents

Action et assaut : vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque lors d'une action gagnée en dépensant un point d'action.
Initiative supérieure : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +4 aux tests d'initiative (déjà inclus).

Équipement

Armure : aucune.
Armes : bâton, baguette.
Équipement de base de l'aventurier : sac à dos, une paillasse, un silex avec amorce, une sacoche de ceinture, deux bâtons éclairants, dix jours de rations de survie, 15 mètres de corde en chanvre et une outre.
Grimoire
Or : 23 po

Compétences (caractéristique)	Formation ?	Modificateur
Acrobaties (Dex)		+2
Arcanes (Int)	Oui	+9
Athlétisme (For)		+0
Bluff (Cha)		+0
Connaissance de la rue (Cha)		+0
Diplomatie (Cha)		+0
Discrétion (Dex)		+2
Endurance (Con)		+1
Exploration (Sag)	Oui	+6
Histoire (Int)	Oui	+9
Intimidation (Cha)		+0
Intuition (Sag)		+1
Larcin (Dex)		+2
Nature (Sag)	Oui	+6
Perception (Sag)		+1
Religion (Int)	Oui	+9
Soins (Sag)		+1

Niveau 2

Au niveau 2, vous gagnez ce qui suit :

Points de vie : passent à 27 **Péril :** passe à 13
Récupération : passe à 6
Modificateur de niveau : étant donné que votre nouveau niveau est pair, tout ce qui découle de la moitié de votre niveau connaît une amélioration. Augmentez vos attaques, défenses, initiative et modificateurs aux tests de compétence de 1 point.
Talent : Persévérance humaine : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Retraite expéditive — Magicien Utilitaire 2

Votre silhouette devient presque floue tellement vous êtes rapide dans vos déplacements

Quotidien ✦ arcanique
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous décalez jusqu'au double de votre vitesse de déplacement.

Niveau 3

Au niveau 3, vous gagnez ce qui suit :

Points de vie : passent à 31 **Péril :** passe à 15
Récupération : passe à 7

Suaire de flammes — Magicien Attaque 3

Sur un simple geste de votre part, vos ennemis alentour se retrouvent couverts de flammes.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : +5 contre Vigueur
Réussite : 1d8 + 4 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

PALADIN DRAKÉIDE

Nom : _____ **Sexe :** _____

En tant que drakéide, vous vous efforcez de mener une existence honorable tournée vers la recherche de l'excellence. Vous allez de l'avant, êtes noble et affichez toutes les caractéristiques d'un champion-né. Au titre de paladin, vous jouez un rôle de combattant divin qui se consacre pleinement à la cause de la vie et de la bonté.

Points de vie 27 _____
Péril 13 **Récupération 7** **Récupérations par jour 11**
Initiative +0 _____ **Points d'action** _____

Défenses

CA	Vigueur	Réflexes	Volonté
20	15	11	14

Attaques

Attaque de base de corps à corps : +7 (épée longue) Dégâts : 1d8 + 4
Attaque de base à distance : +6 (javeline) Dégâts : 1d6 + 4

Traits raciaux

Taille : 1,90 m **Poids :** 130 kg **Catégorie de taille :** moyenne
VD : 5 cases **Vision :** normale
Langues : commun, draconique **Alignement :** loyal bon

Bonus aux compétences : +2 en Histoire, +2 en Intimidation (déjà inclus)
Fureur drakéide : lorsque vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque.
Héritage draconique : votre valeur de récupération est égale au quart de vos points de vie maximums + votre modificateur de Constitution (déjà inclus).
Souffle de dragon : vous pouvez utiliser *souffle de dragon* en tant que pouvoir de rencontre.

Pouvoirs à volonté

Coup sanctifié — Paladin Attaque 1

Vous frappez un ennemi de votre arme qui s'embrase de sainte lumière.

À volonté ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +7 contre CA
Réussite : 1d8 + 4 dégâts radiants. Si vous avez marqué la cible, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de dégâts.

Coup vaillant — Paladin Attaque 1

Tandis que vous vous concentrez sur votre arme, la difficulté de votre situation donne de la force à votre attaque.

À volonté ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +7, + 1 par ennemi qui vous est adjacent contre CA
Réussite : 1d8 + 4 dégâts.

Pouvoir de rencontre

Châtiment radiant — Paladin Attaque 1

Votre arme brille d'une luminescence nacrée. Les ennemis reculent face à cette lumière pure, surtout les créatures surnaturelles maléfiques comme les démons et les diables.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +7 contre CA
Réussite : 2d8 + 5 dégâts radiants.

Pouvoir quotidien

Jugement du paladin — Paladin Attaque 1

Votre attaque de corps à corps châtie votre ennemi et soigne un allié.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +7 contre CA
Réussite : 3d8 + 4 dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases peut dépenser une récupération.
Échec : un allié situé dans un rayon de 5 cases peut dépenser une récupération.

Aptitudes de classe

Conduit divin : vous pouvez utiliser ce pouvoir divin spécial une fois par rencontre.
Défi divin : vous pouvez utiliser le pouvoir *défi divin* pour marquer un ennemi de votre choix.
Imposition des mains : une fois par jour, au prix d'une action mineure, vous pouvez utiliser le pouvoir *imposition des mains*.

Conduit divin : force divine — Aptitude de paladin

Vous demandez à votre dieu la force divine d'abattre vos ennemis.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : appliquez votre modificateur de Force (+4) comme dégâts supplémentaires à votre prochaine attaque de ce tour de jeu.

WILLIAM O'CONNOR

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

Défi divin — Aptitude de paladin

Vous affrontez courageusement un ennemi et le brûlez de votre lumière divine s'il ignore votre défi.

À volonté ✦ divine, radiant
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : une créature prise dans l'explosion
Effet : vous marquez la cible, qui le reste jusqu'à ce que vous utilisiez ce pouvoir contre une autre créature, ou que vous manquiez d'engager la cible (cf. plus bas). Une créature ne peut subir qu'une seule marque à la fois. Une nouvelle marque remplace donc toute marque précédente.

Tant qu'une cible est marquée, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque pour les attaques qui ne vous comptent pas parmi les cibles visées. De plus, elle subit 6 dégâts radiants la première fois qu'elle effectue une attaque qui ne vous compte pas parmi les cibles avant le début de votre tour de jeu suivant.

À votre tour de jeu, vous devez engager la cible que vous avez défiée ou bien défier une autre cible. Pour engager la cible, vous devez l'attaquer ou terminer votre tour de jeu dans une case adjacente à elle. Si aucune de ces deux conditions n'est remplie à la fin de votre tour de jeu, la cible n'est plus marquée et vous ne pouvez pas utiliser *défi divin* au cours de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser *défi divin* une fois par tour de jeu.

Imposition des mains — Aptitude de paladin

Le contact de vos mains sanctifiées guérit instantanément les blessures.

À volonté (spécial) ✦ divine, guérison
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par jour.
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Effet : vous dépensez une récupération, mais ne regagnez pas de points de vie. En fait, c'est la cible qui regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération. Il doit vous rester au moins une récupération pour pouvoir utiliser ce pouvoir.

Souffle de dragon — Drakéide Pouvoir racial

Alors que vous ouvrez la gueule en rugissant, le pouvoir mortel des drakéides s'échappe en un souffle, pour engloutir vos adversaires.

Rencontre ✦ acide, électricité, feu, froid ou **poison**
Action mineure **Proximité** décharge 3
Cibles : toutes les créatures prises dans la décharge
Attaque : +6 contre Réflexes
Réussite : 1d6 + 1 dégâts.
Spécial : avant de commencer à jouer, choisissez le type de dégâts que ce pouvoir infligera (acide, électricité, feu, froid ou poison). Ce choix vaut pour toute la carrière de votre personnage.

Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test	Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test
For 18	+4	Int 11	+0
Con 12	+1	Sag 13	+1
Dex 10	+0	Cha 16	+3

Talent

Mains du guérisseur : lorsque vous utilisez le pouvoir *imposition des mains*, l'allié affecté regagne 3 points de vie supplémentaires.

Compétences (caractéristique)	Formation ?	Modificateur
Acrobaties (Dex)		-4
Arcanes (Int)		+0
Athlétisme (For)		+0
Bluff (Cha)		+3
Connaissance de la rue (Cha)		+3
Diplomatie (Cha)		+3
Discrétion (Dex)		-4
Endurance (Con)	Oui	+2
Exploration (Sag)		+1
Histoire (Int)		+2
Intimidation (Cha)	Oui	+10
Intuition (Sag)		+1
Larcin (Dex)		-4
Nature (Sag)		+1
Perception (Sag)		+1
Religion (Int)	Oui	+5
Soins (Sag)	Oui	+6

Équipement

Armure : harnois, bouclier lourd.
Armes : épée longue, 3 javelines. Vos javelines ont une portée 10/20.
Équipement de base de l'aventurier : sac à dos, une paillasse, un silex avec amorce, une sacoche de ceinture, deux bâtons éclairants, dix jours de rations de survie, 15 mètres de corde en chanvre et une outre.
Symbole sacré de Bahamut
Or : 5 po

Niveau 2

Au niveau 2, vous gagnez ce qui suit :

Points de vie : passent à 33 **Péril :** passe à 16
Récupération : passe à 9
Modificateur de niveau : étant donné que votre nouveau niveau est pair, tout ce qui découle de la moitié de votre niveau connaît une amélioration. Augmentez vos attaques, défenses, initiative et modificateurs aux tests de compétence de 1 point.
Talent : Grand souffle : lorsque vous utilisez *souffle de dragon*, vous pouvez en faire une décharge 5 plutôt qu'une simple décharge 3.

Bénédiction du martyr — Paladin Utilitaire 2

Vous interceptez une attaque portée contre un allié adjacent afin de le sauver.

Quotidien ✦ divine
Interruption immédiate **Proximité** explosion 1
Déclencheur : un allié adjacent est touché par une attaque de corps à corps ou une attaque à distance
Effet : vous êtes touché par l'attaque à sa place.

Niveau 3

Au niveau 3, vous gagnez ce qui suit :

Points de vie : passent à 39 **Péril :** passe à 19
Récupération : passe à 10

Châtiment répulsif — Paladin Attaque 3

D'un puissant coup de votre arme, vous repoussez votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +8 contre CA
Réussite : 2d8 + 4 dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

PRÊTRE DEMI-ELFE

Nom : _____ **Sexe :** _____

En tant que demi-elfe, vous combinez le meilleur de ce que les elfes et les humains ont à offrir. Vous êtes charismatique, sûr de vous et faites un chef-né. Au titre de prêtre, vous usez de prières pour soigner et galvaniser vos compagnons.

Points de vie 26 _____
Péril 13 **Récupération 6** **Récupérations par jour 9**
Initiative +0 _____ **Points d'action** _____

Défenses

CA	Vigueur	Réflexes	Volonté
16	12	10	15

Attaques

Attaque de base de corps à corps : +3 (masse d'armes) Dégâts : 1d8 + 1
Attaque de base à distance : +2 (arbalète) Dégâts : 1d8

Traits raciaux

Taille : 1,78 m **Poids :** 80 kg **Catégorie de taille :** moyenne
VD : 5 cases **Vision :** nocturne
Langues : commun, draconique, elfique **Alignement :** loyal bon

Bonus aux compétences : +2 en Diplomatie, +2 en Intuition (déjà inclus)
Diplomatie de groupe : vous conférez un bonus racial de +1 aux tests de Diplomatie de tous vos alliés situés dans un rayon de 10 cases.

Pouvoirs à volonté

Flamme sacrée — Prêtre Attaque 1

Un halo de lumière sacrée apparaît dans les airs, brûlant un ennemi de ses rayons et aidant en même temps un allié de ses pouvoirs bénéfiques.

À volonté ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : +3 contre Réflexes
Réussite : 1d6 + 3 dégâts radiants, et un allié que vous voyez décide d'effectuer un jet de sauvegarde ou de gagner un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau.

Lance de la foi — Prêtre Attaque 1

Un rayon de lumière éclatante inonde votre cible d'une lueur dorée. Des étincelles de lumière persistent autour de celle-ci, guidant les attaques de votre allié.

À volonté ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : +3 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + 3 dégâts radiants, et un allié que vous voyez bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à son prochain jet d'attaque contre la cible.

Pouvoirs de rencontre

Coup revigorant — Paladin Attaque 1

Vous attaquez un ennemi sans pitié ni répit, et votre précision est récompensée par un surcroît divin de vitalité.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +5 contre CA
Réussite : 1d8 + 3 dégâts, et vous gagnez 3 points de vie temporaires.

Frappe guérisseuse — Prêtre Attaque 1

Un rayonnement divin s'échappe de votre arme. Lorsque vous châtiez un ennemi, votre divinité vous confère une bénédiction mineure sous la forme d'une guérison pour vous ou l'un de vos alliés.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +1 contre CA
Réussite : 2d8 + 1 dégâts radiants, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En outre, vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez dépenser une récupération.

Pouvoir quotidien

Signal d'espérance — Prêtre Attaque 1

Une explosion d'énergie divine blesse vos ennemis et soigne vos alliés. L'énergie radiante persiste autour de votre symbole sacré et accroît vos pouvoirs de guérison pour le reste du combat.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, guérison
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : +3 contre Volonté
Réussite : la cible est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Effet : vous et tous les alliés pris dans l'explosion regagnez 5 points de vie, et vos pouvoirs de guérison rendent +5 points de vie jusqu'à la fin de la rencontre.

WILLIAM O'CONNOR

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

Aptitudes de classe

Conduit divin : vous pouvez utiliser l'un de ces pouvoirs divins spéciaux une fois par rencontre.

Mot de guérison : deux fois par rencontre, vous pouvez utiliser le pouvoir *mot de guérison* au prix d'une action mineure.

Savoir de soigneur : lorsque vous accordez un soin à l'aide de l'un de vos pouvoirs de prêtre qui s'accompagne du mot-clé guérison, ajoutez +3 aux points de vie que la cible regagne.

Conduit divin : armure de Bahamut — Pouvoir de talent

Bahamut vous protège (vous ou un allié) contre une blessure désastreuse.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un ennemi réussit un coup critique contre vous ou un allié.
Effet : convertit un coup critique contre vous ou un allié situé à portée en coup normal.

Conduit divin : chance divine — Aptitude de prêtre

Face au danger, vous restez fidèle à votre foi et bénéficiez d'une faveur spéciale.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +1 au prochain jet d'attaque ou jet de sauvegarde que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Conduit divin : renvoi des morts-vivants — Aptitude de prêtre

Vous détruisez les morts-vivants, les repoussez et les clouez sur place.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque mort-vivant pris dans l'explosion
Attaque : +3 contre Volonté
Réussite : 1d10 + 3 dégâts radiants, et vous poussez la cible de 6 cases. La cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est ni poussée ni immobilisée.

Mot de guérison — Aptitude de prêtre

Vous chuchotez une courte prière et une lueur divine inonde la cible, l'aidant à soigner ses blessures.

Rencontre (spécial) ✦ divine, guérison
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, mais seulement une fois par round.
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible peut dépenser une récupération et regagner 1d6 points de vie supplémentaires.

Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test	Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test
For 13	+1	Int 10	+0
Con 14	+2	Sag 16	+3
Dex 11	+0	Cha 16	+3

Talents

Conduit divin : armure de Bahamut : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *armure de Bahamut*.

Équipement

Armure : cotte de mailles.
Armes : masse d'armes, arbalète, 20 carreaux. Votre arbalète a une portée 15/30.
Équipement de base de l'aventurier : sac à dos, une paillasse, un silex avec amorce, une sacoche de ceinture, deux bâtons éclairants, dix jours de rations de survie, 15 mètres de corde en chanvre et une outre.
Symbole sacré de Bahamut
Or : 10 po

Compétences (caractéristique)	Formation ?	Modificateur
Acrobaties (Dex)		-1
Arcanes (Int)	Oui	+5
Athlétisme (For)		+0
Bluff (Cha)		+3
Connaissance de la rue (Cha)		+3
Diplomatie (Cha)		+5
Discrétion (Dex)		-1
Endurance (Con)		+1
Exploration (Sag)		+3
Histoire (Int)	Oui	+5
Intimidation (Cha)		+3
Intuition (Sag)		+5
Larcin (Dex)		-1
Nature (Sag)		+3
Perception (Sag)		+3
Religion (Int)	Oui	+5
Soins (Sag)	Oui	+8

Niveau 2

Au niveau 2, vous gagnez ce qui suit :

Points de vie : passent à 31 **Péril :** passe à 15
Récupération : passe à 7
Modificateur de niveau : étant donné que votre nouveau niveau est pair, tout ce qui découle de la moitié de votre niveau connaît une amélioration. Augmentez vos attaques, défenses, initiative et modificateurs aux tests de compétence de 1 point.
Talent : Intuition de groupe : vous conférez aux alliés situés dans un rayon de 10 cases un bonus racial de +1 aux tests d'Intuition et tests d'initiative.

Soins légers — Prêtre Utilitaire 2

Vous récitez une courte prière, et gagnez le pouvoir de soigner instantanément les blessures. Vous imprégnez momentanément une créature blessée ou vous-même d'une faible lumière argentée.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : vous ou une créature
Effet : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.

Niveau 3

Au niveau 3, vous gagnez ce qui suit :

Points de vie : passent à 36 **Péril :** passe à 18
Récupération : passe à 9

Lumière démoralisante — Prêtre Attaque 3

Une colonne de lumière brûlante enveloppe votre adversaire. Sa brillance consume et réduit ses défenses durant un court instant.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : +4 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 3 dégâts radiants.
Effet : un allié que vous voyez jouit d'un avantage du combat contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

VOLEUR HALFELIN

Nom : _____ **Sexe :** _____

En tant que halfelin, vous êtes plein de ressources, connu pour votre vivacité d'esprit et vos nerfs d'acier. Au titre de voleur, votre travail consiste à fondre sur l'adversaire pour lui infliger de très lourds dégâts, mais aussi à mettre vos compétences au service de vos alliés.

Points de vie 25 _____
Péril 12 **Récupération 6** **Récupérations par jour 7**
Initiative +4 _____ **Points d'action** _____

Défenses

CA	Vigueur	Réflexes	Volonté
16	11	16	13

Attaques

Attaque de base de corps à corps : +5 (dague) **Dégâts : 1d4 + 1**
Attaque de base à distance : +8 (dague) **Dégâts : 1d4 + 4**

Traits raciaux

Taille : 1,20 m **Poids :** 42,5 kg **Catégorie de taille :** petite
VD : 6 cases **Vision :** normale
Langues : commun, gobelin **Alignement :** bon

Bonus aux compétences : +2 en Acrobaties, +2 en Larcin (déjà inclus)
Audacieux : bonus racial de +5 aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Deuxième chance : vous pouvez utiliser *deuxième chance* en tant que pouvoir de rencontre.
Réflexes éclair : bonus racial de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Deuxième chance — Halfelin Pouvoir racial

La chance, combinée à votre petite taille, vous avantage lorsque vous esquivez l'attaque de l'ennemi.

Rencontre
Interruption immédiate **Personnelle**
Effet : lorsqu'une attaque vous touche, vous pouvez forcer l'attaquant ennemi à relancer son jet d'attaque. Il devra utiliser son nouveau résultat, même s'il est inférieur au premier.

Pouvoirs à volonté

Fioriture — Voleur Attaque 1

D'un geste trompeur, vous faites oublier à l'ennemi la lame qui lui plonge vers la gorge.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : +8 contre CA
Réussite : 1d4 + 7 dégâts.

Frappe habile — Voleur Attaque 1

Un dernier bond vous permet de vous placer idéalement.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Spécial : vous pouvez vous déplacer de 2 cases avant l'attaque.
Attaque : +8 contre CA
Réussite : 1d4 + 4 dégâts.

Pouvoir de rencontre

Viens par là, toi — Voleur Attaque 1

Vous faites semblant de trébucher et bousculez l'ennemi, qui se retrouve exactement où vous l'attendez.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +8 contre Volonté
Réussite : 1d4 + 4 dégâts, et vous faites glisser la cible de 3 cases.

Pouvoir quotidien

Pantin crédule — Voleur Attaque 1

Par le biais de feintes et de leurres, vous manœuvrez votre adversaire à votre guise.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : +8 contre CA
Réussite : 3d4 + 4 dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous réussissez une attaque contre la cible, vous la faites glisser de 1 case.

STEVE PRESCOTT

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

Aptitudes de classe

Armes du voleur : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque quand vous attaquez avec une dague (déjà inclus).

Attaque sournoise : une fois par round, vous infligez +2d8 dégâts lorsque vous attaquez un ennemi contre lequel vous jouissez d'un avantage de combat avec votre dague.

Esthète de l'esquive : vous bénéficiez d'un bonus de +3 à la CA contre les attaques d'opportunité (votre bonus total est de +5 grâce à *réflexes éclair*).

Frappe de la mante : au début d'une rencontre, vous jouissez d'un avantage de combat contre toutes les créatures qui n'ont pas encore agi.

Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test	Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test
For 12	+1	Int 11	+0
Con 13	+1	Sag 10	+0
Dex 18	+4	Cha 16	+3

Compétences (caractéristique)	Formation ?	Modificateur
Acrobaties (Dex)	Oui	+11
Arcanes (Int)		+0
Athlétisme (For)		+1
Bluff (Cha)	Oui	+8
Connaissance de la rue (Cha)		+3
Diplomatie (Cha)		+3
Discrétion (Dex)	Oui	+9
Endurance (Con)		+1
Exploration (Sag)		+0
Histoire (Int)		+0
Intimidation (Cha)		+3
Intuition (Sag)	Oui	+5
Larcin (Dex)	Oui	+11
Nature (Sag)		+0
Perception (Sag)	Oui	+5
Religion (Int)		+0
Soins (Sag)		+0

Talent

Surineur : les dés de dégâts supplémentaires de votre aptitude de classe d'attaque sournoise passent de d6 à d8 (déjà inclus).

Équipement

Armure : armure de cuir.

Armes : 10 dagues. Vos dagues ont une portée 5/10 lorsque vous vous en servez en tant qu'armes de jet.

Équipement de base de l'aventurier : sac à dos, une paillasse, un silex avec amorce, une sacoche de ceinture, deux bâtons éclairants, dix jours de rations de survie, 15 mètres de corde en chanvre et une outre.

Outils de cambrioleur : pour utiliser correctement la compétence Larcin, vous avez besoin de piques et de crochets, de passe-partout, de pinces, etc. Des outils de cambrioleur confèrent un bonus de +2 aux tests de Larcin pour crocheter une serrure ou désamorcer un piège.

Or : 25 po

Niveau 2

Au niveau 2, vous gagnez ce qui suit :

Points de vie : passent à 30 **Péril :** passe à 15

Récupération : passe à 7

Modificateur de niveau : étant donné que votre nouveau niveau est pair, tout ce qui découle de la moitié de votre niveau connaît une amélioration. Augmentez vos attaques, défenses, initiative et modificateurs aux tests de compétence de 1 point.

Talent : Habileté halfeline : lorsque vous utilisez votre pouvoir halfelin *deuxième chance*, l'attaquant subit un malus de -2 au nouveau jet d'attaque.

Roulé-boulé — Voleur Utilitaire 2

Vous roulez hors du danger, en esquivant les attaques opportunistes de vos ennemis.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous pouvez vous décaler de 3 cases.

Niveau 3

Au niveau 3, vous gagnez ce qui suit :

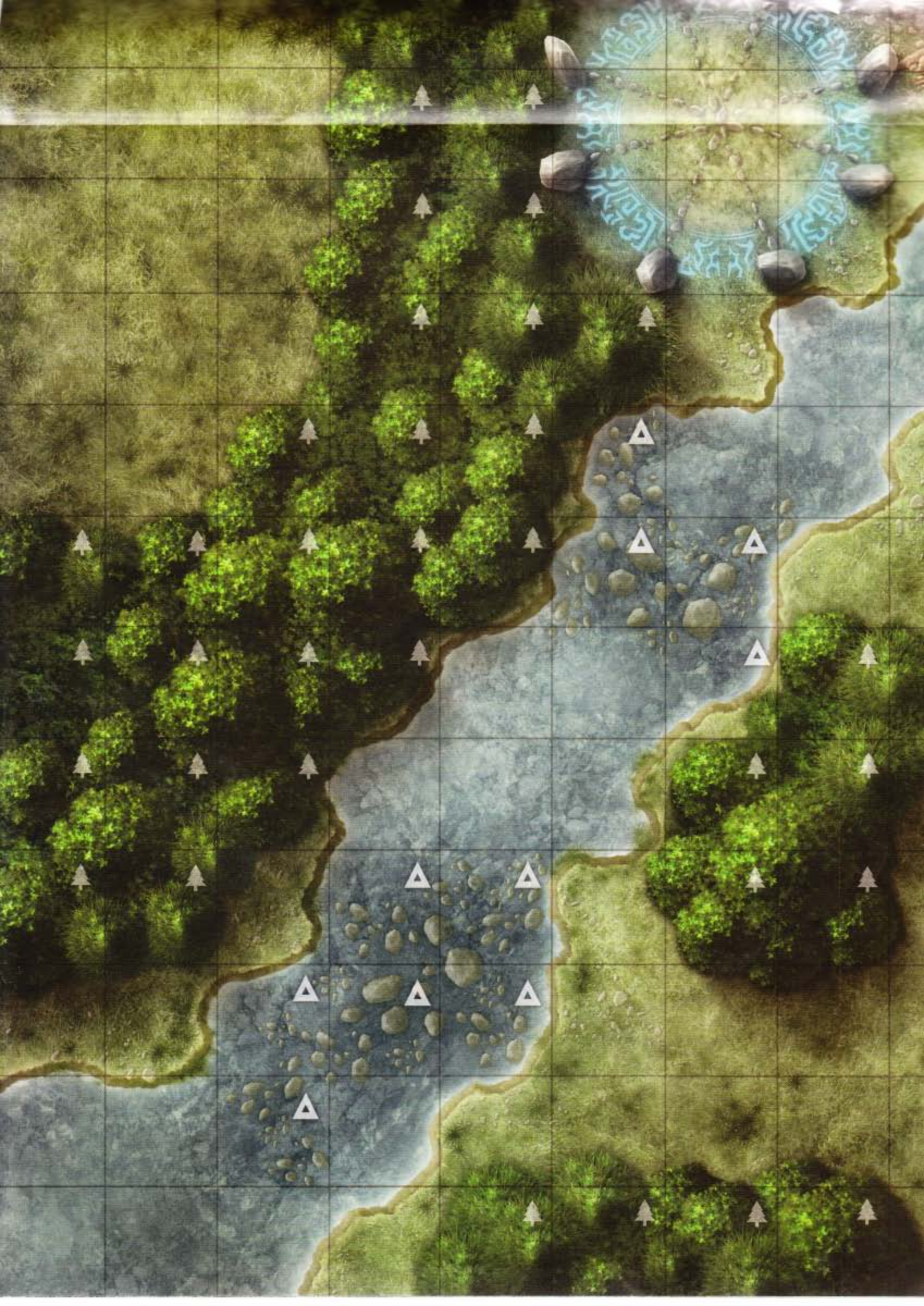
Points de vie : passent à 35 **Péril :** passe à 17

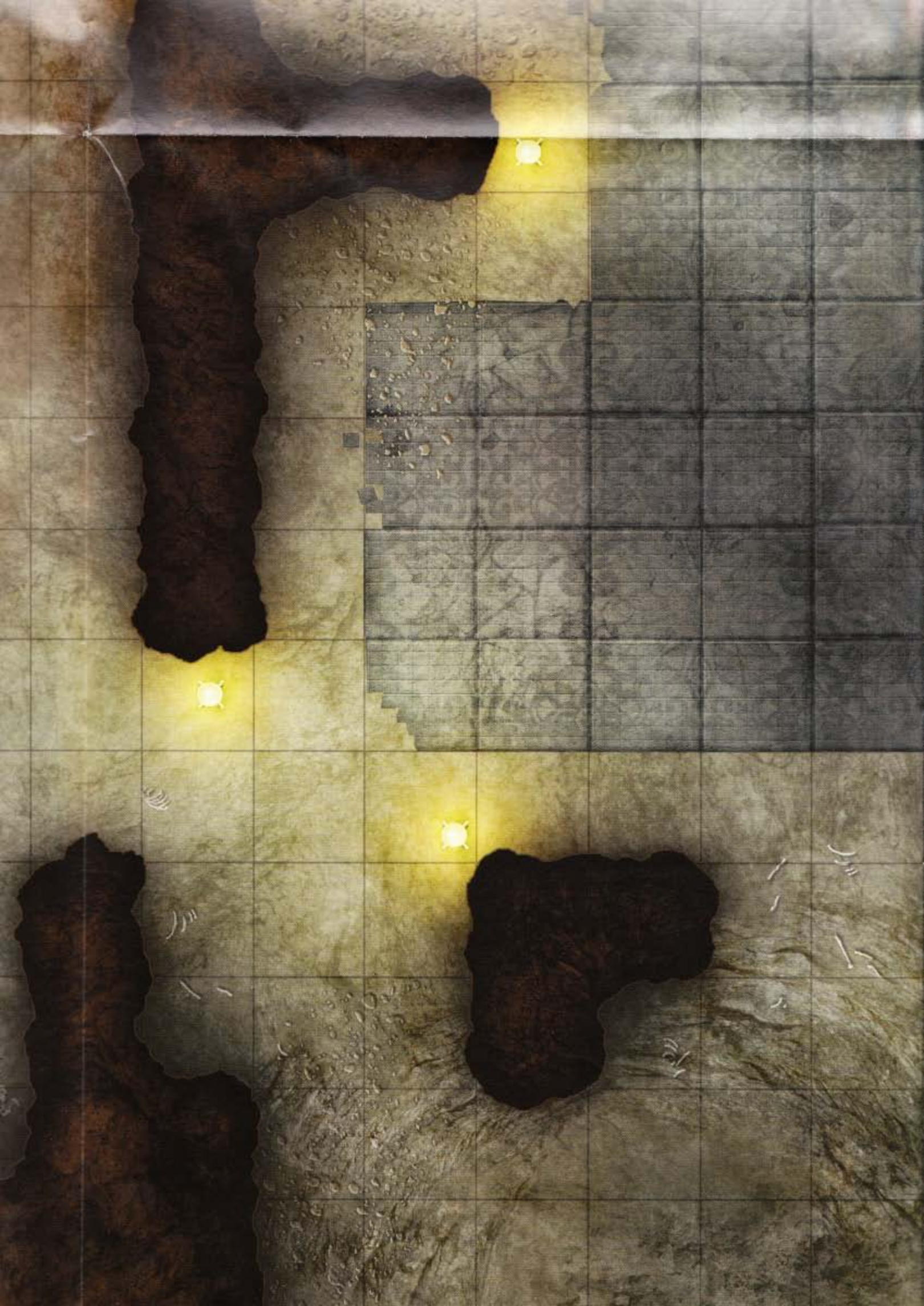
Récupération : passe à 8

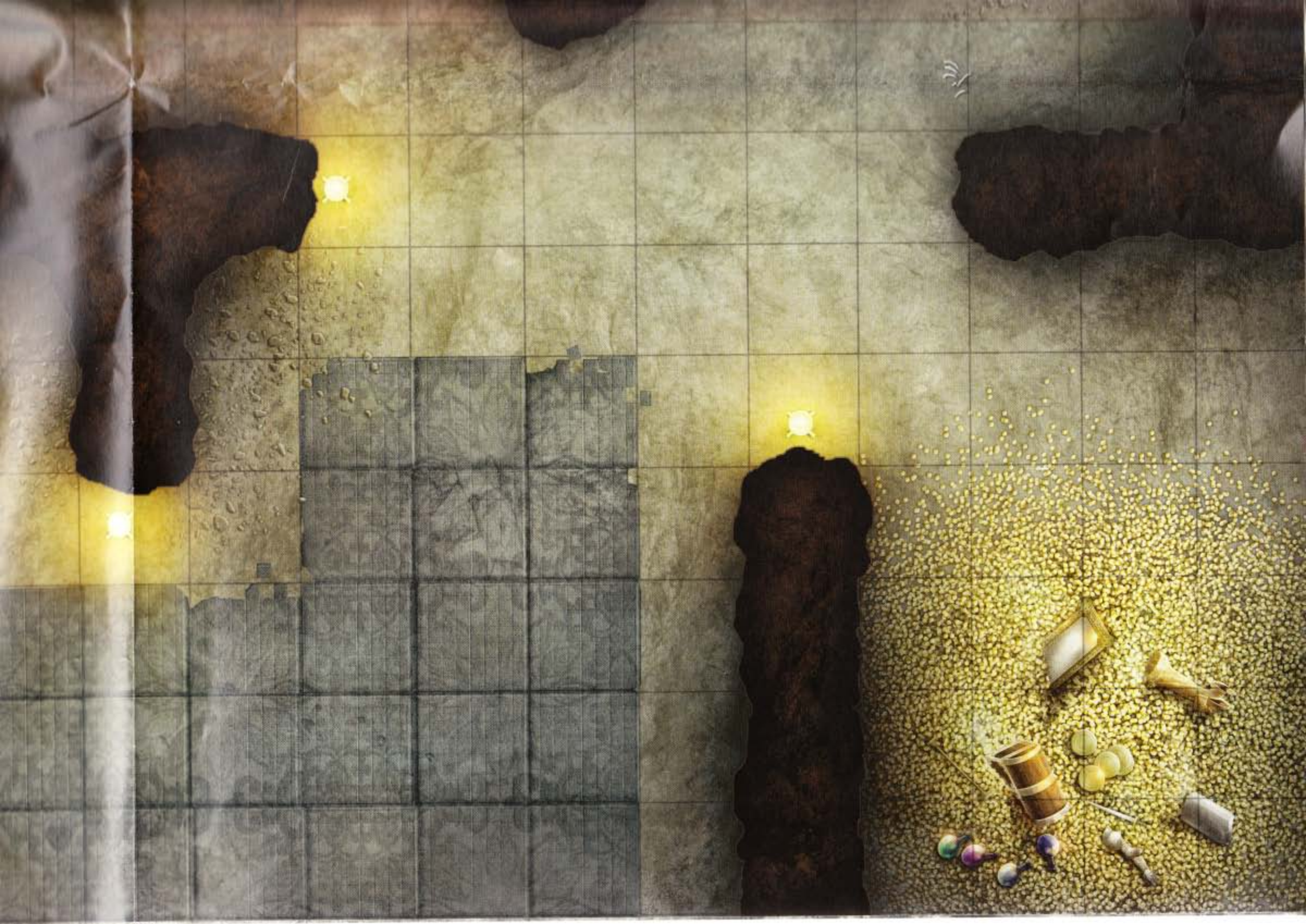
Qui va à la chasse — Voleur Attaque 3

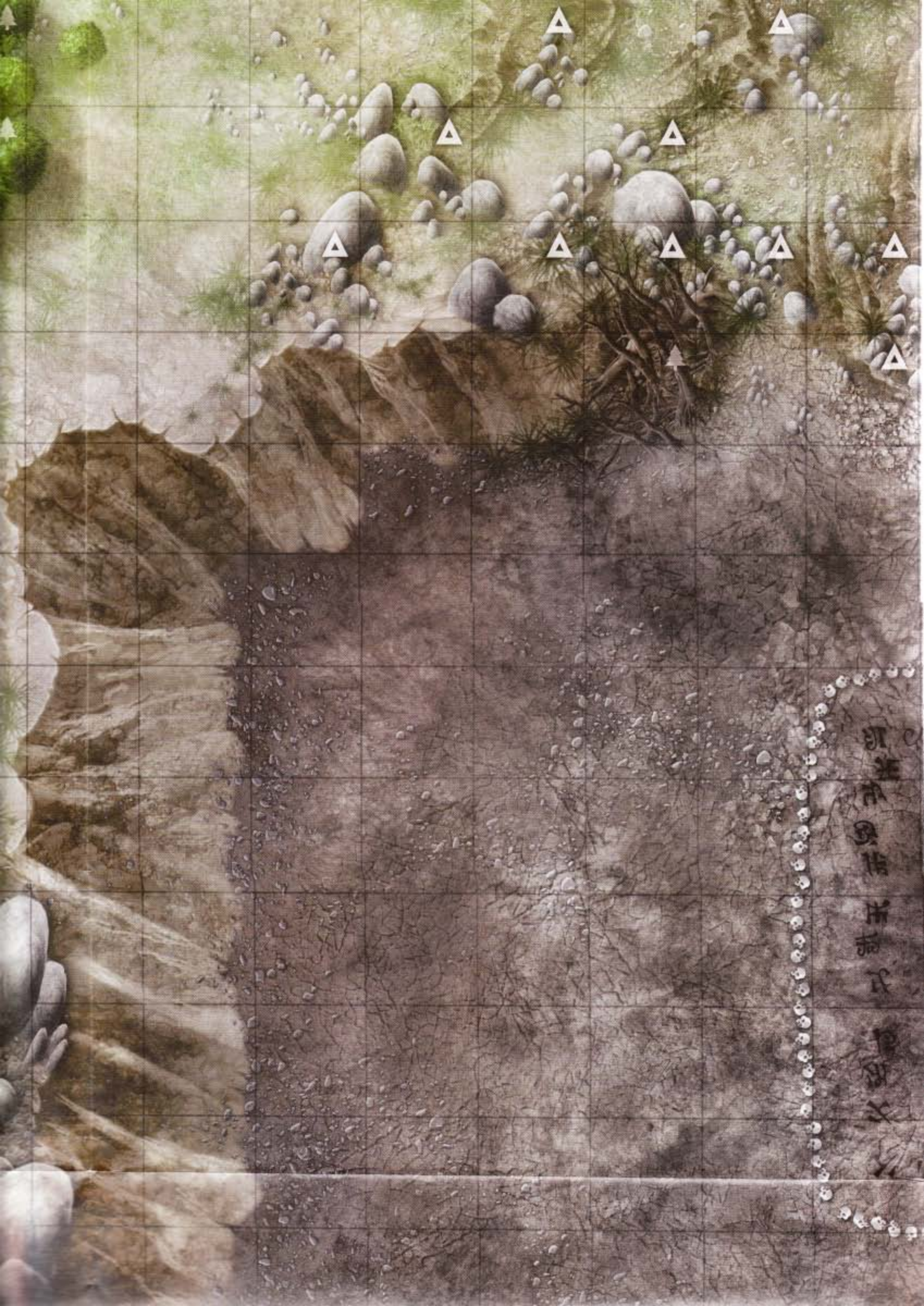
Vous frappez l'adversaire, puis vous vous dérobez pour l'inciter à plonger en avant et vous permettre de le contourner pour lui prendre sa place.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +9 contre Volonté
Réussite : 2d4 + 4 dégâts. De plus, la cible et vous échangez vos places, et vous pouvez vous décaler jusqu'à 3 cases après cela.

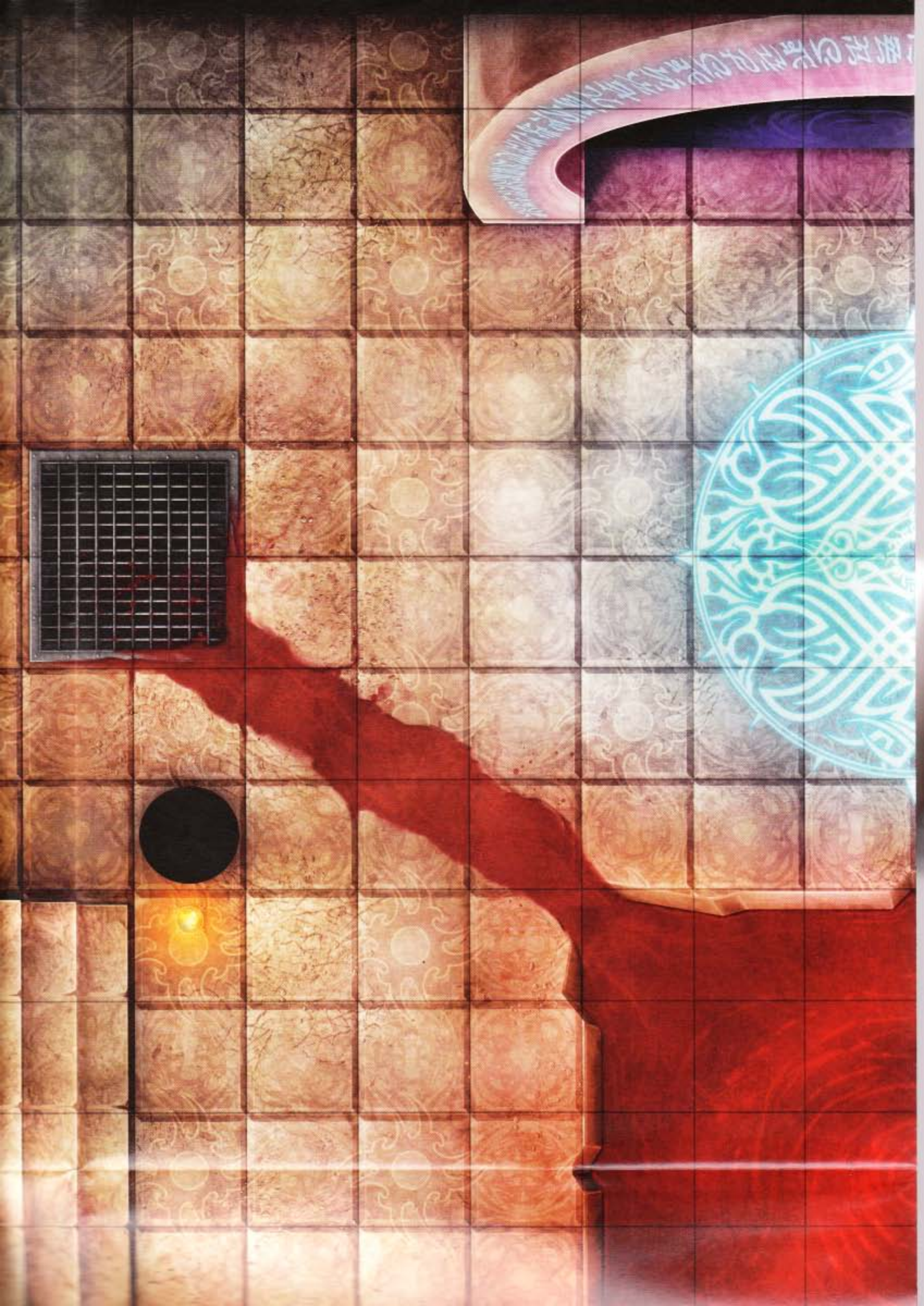


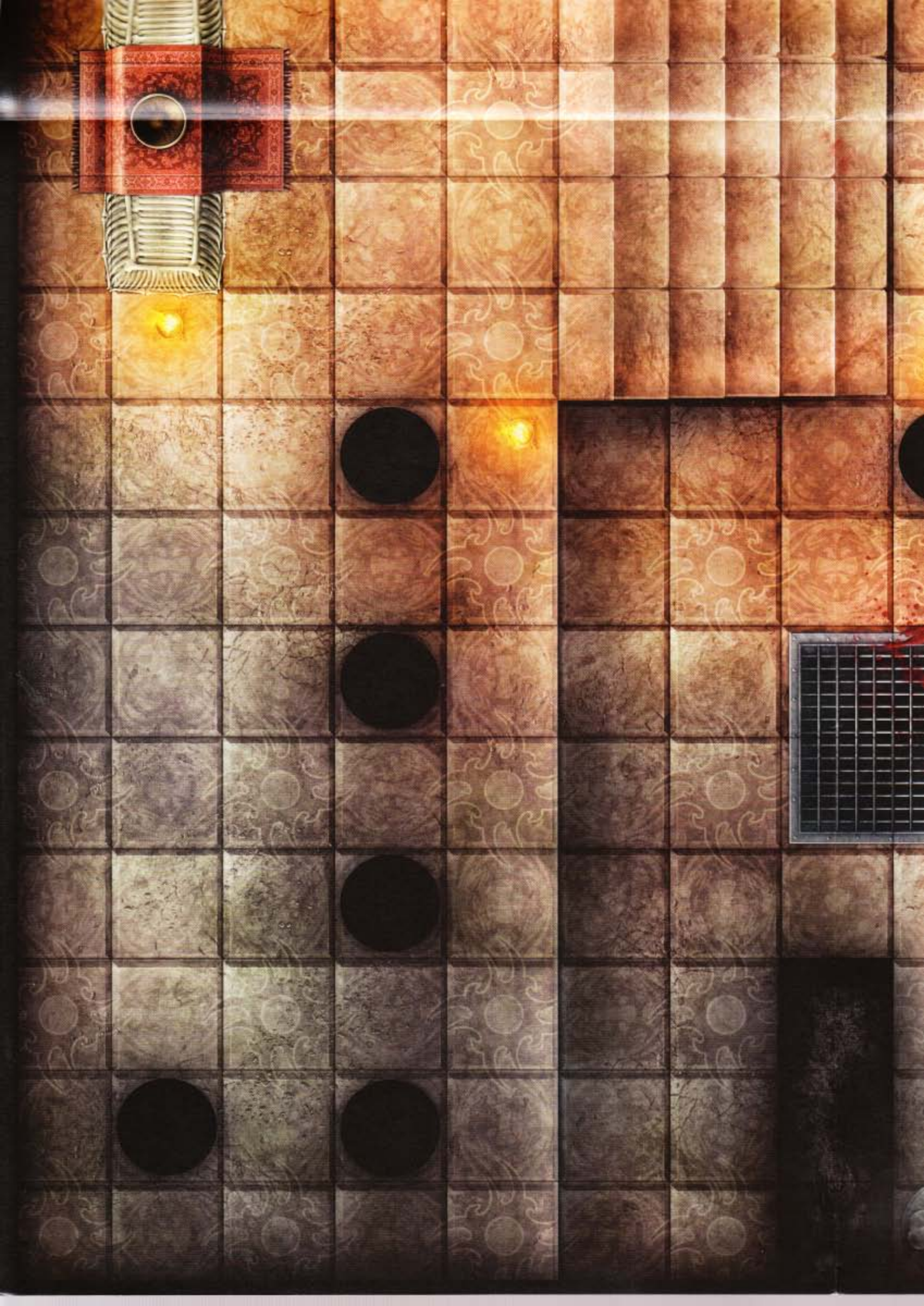


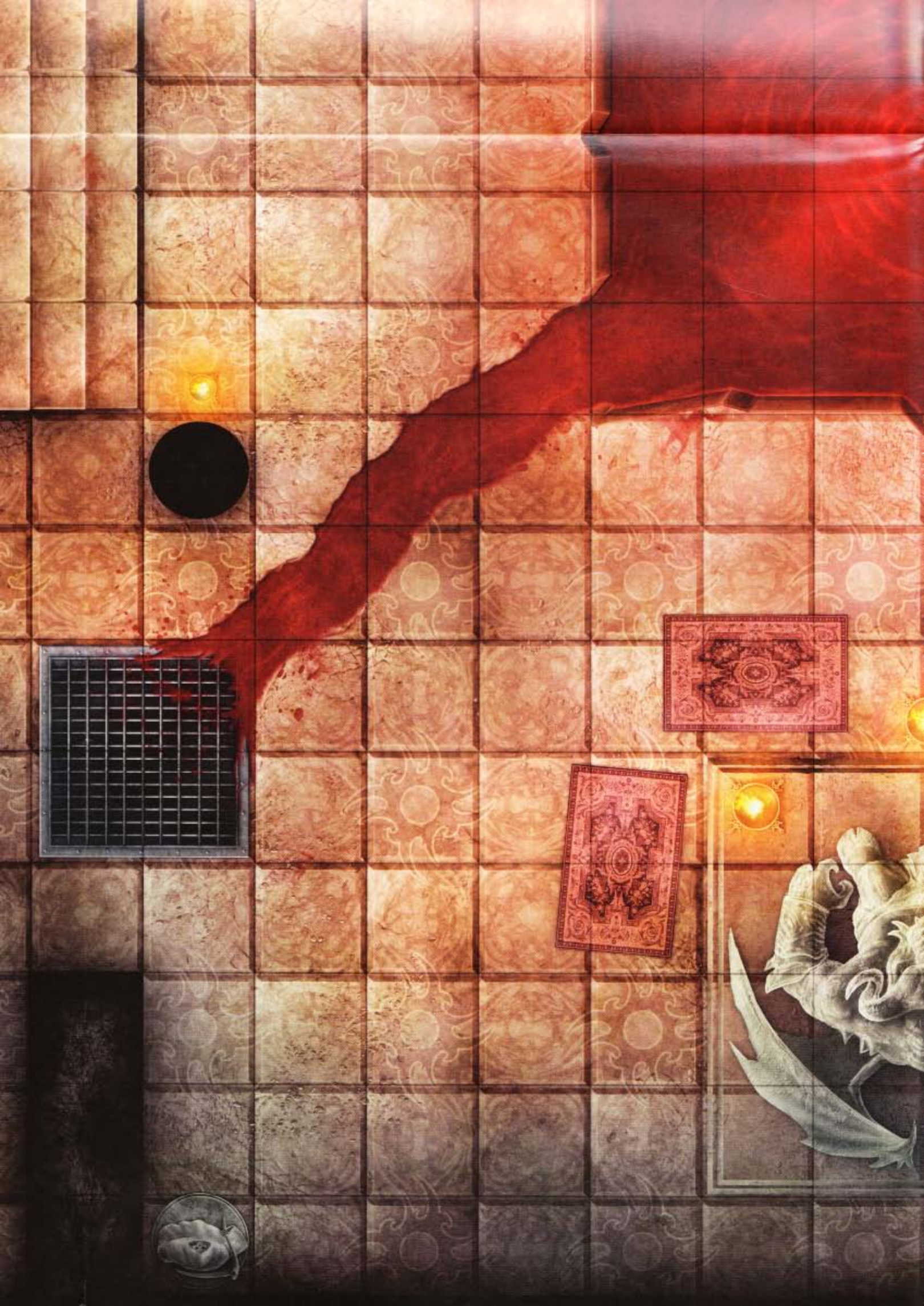


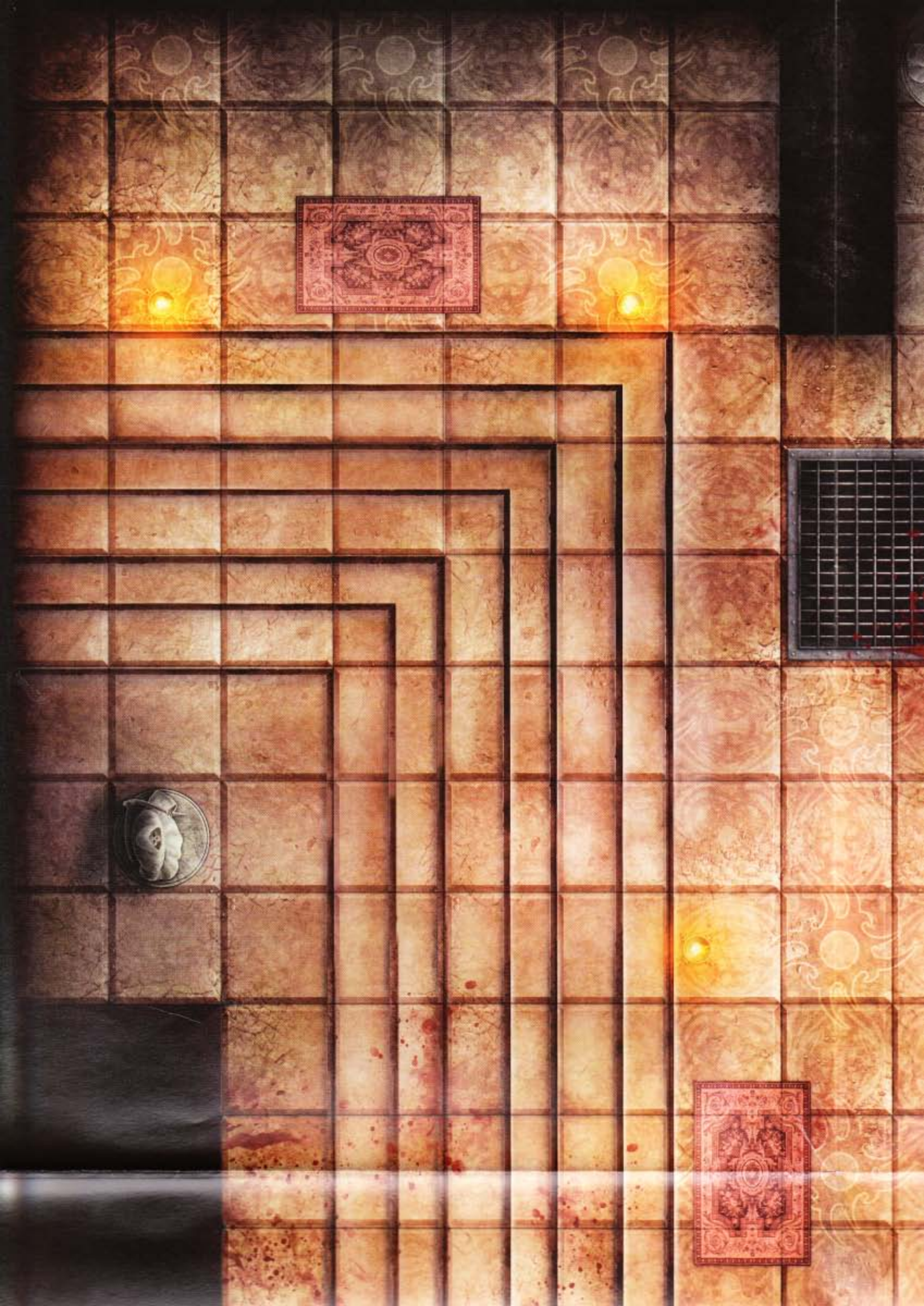


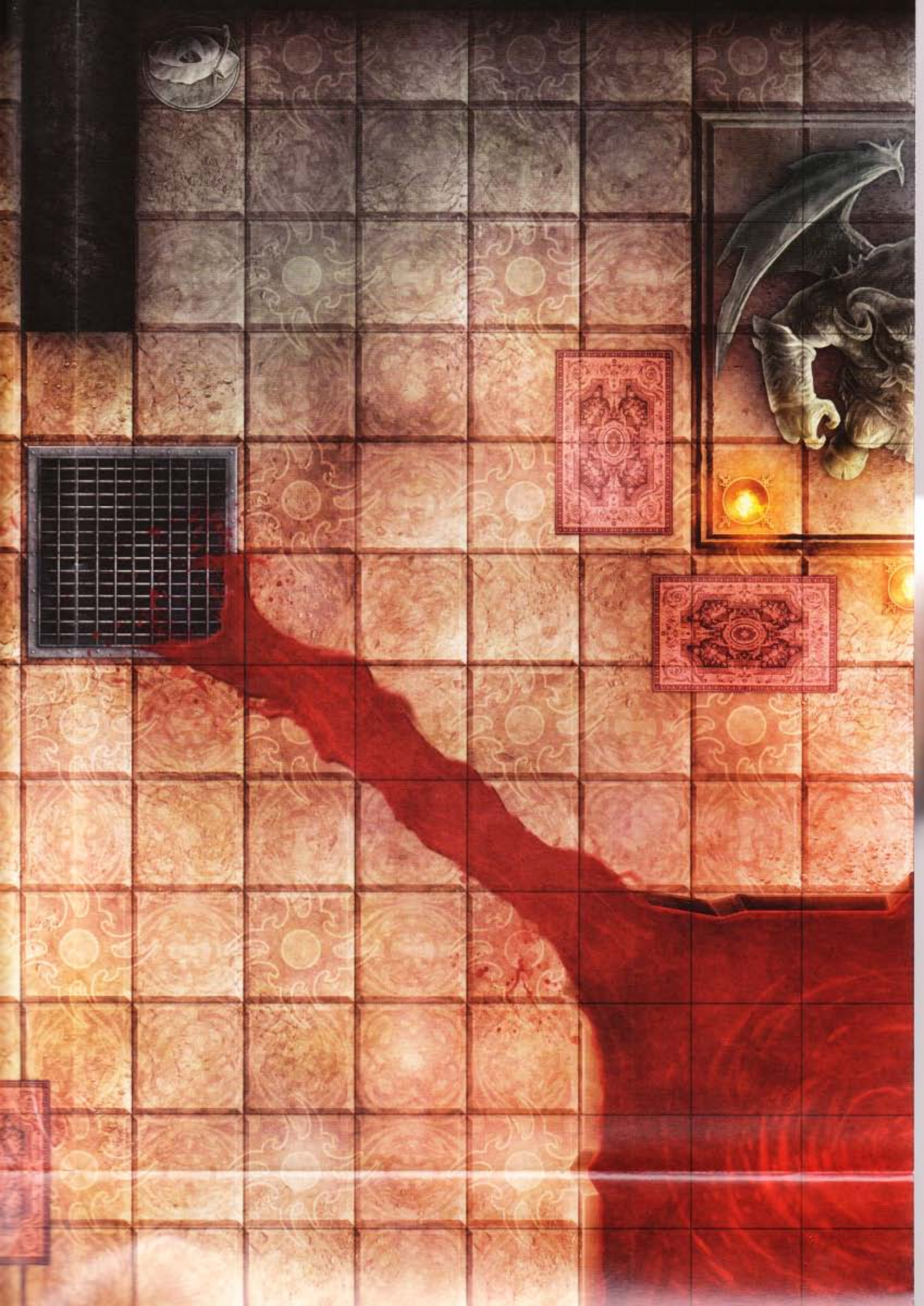
™ & ©2008 Wizards of the Coast, Inc.
Le Fort de Gisombre™, Édité par Play Factory (03)

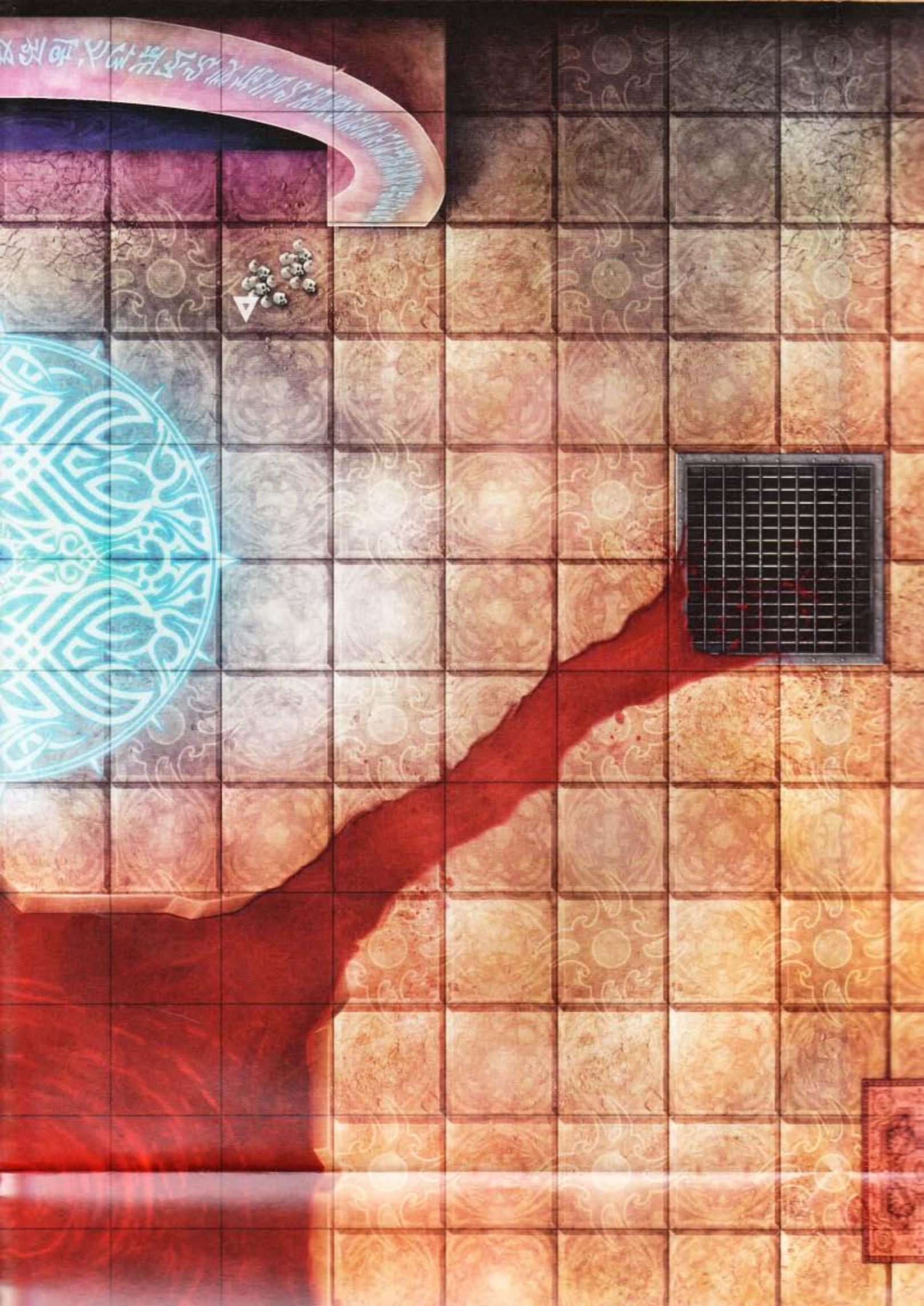


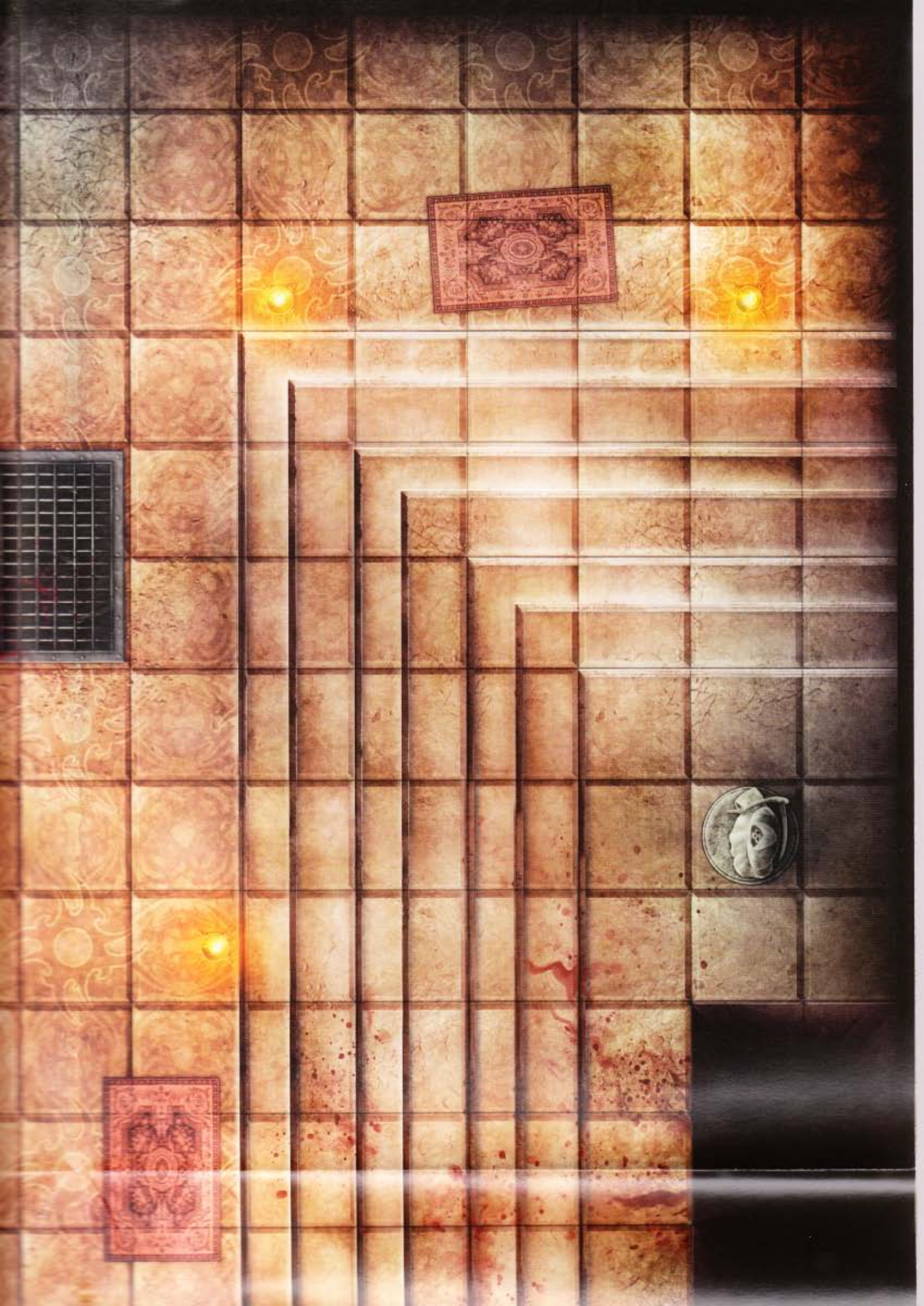


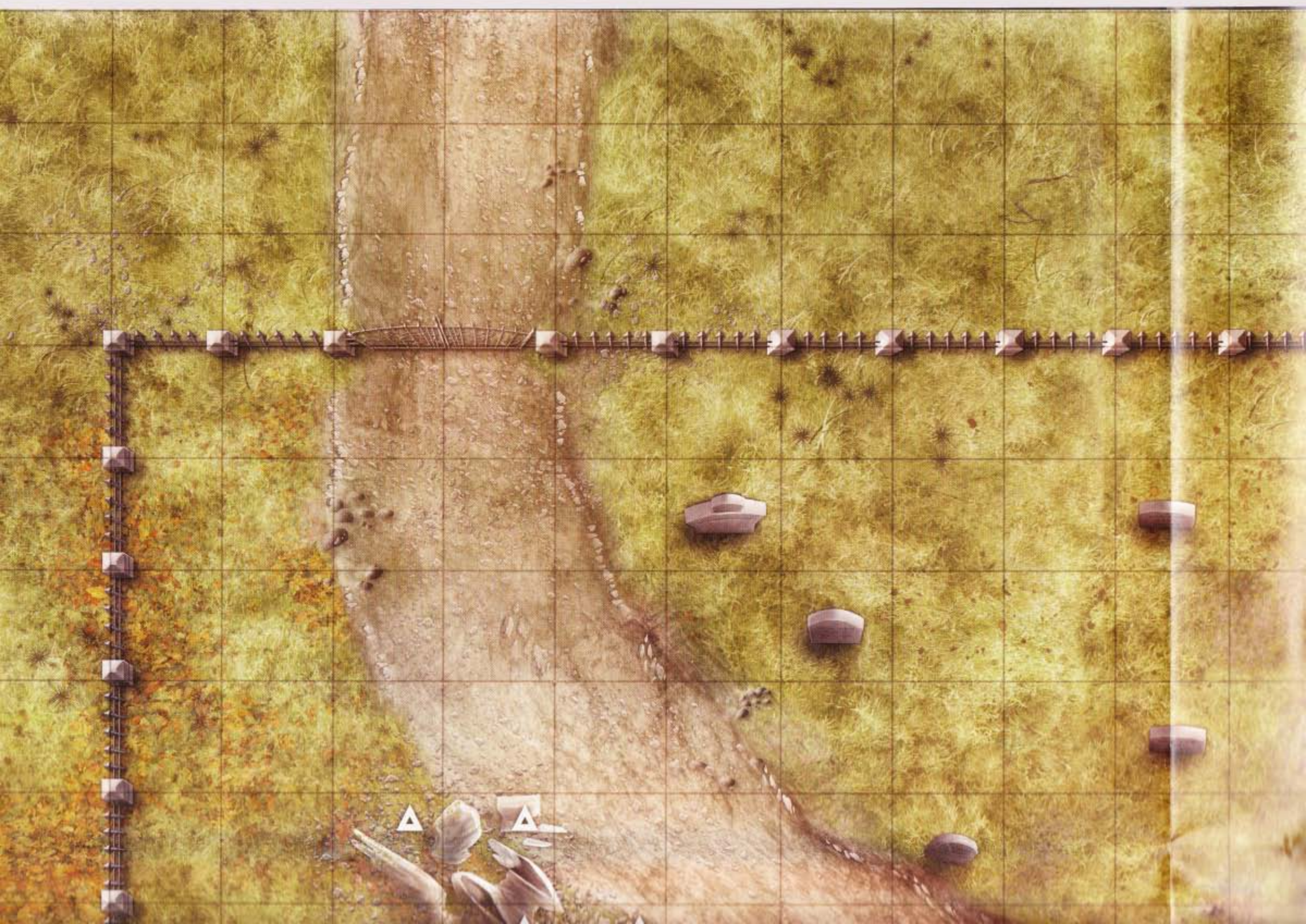


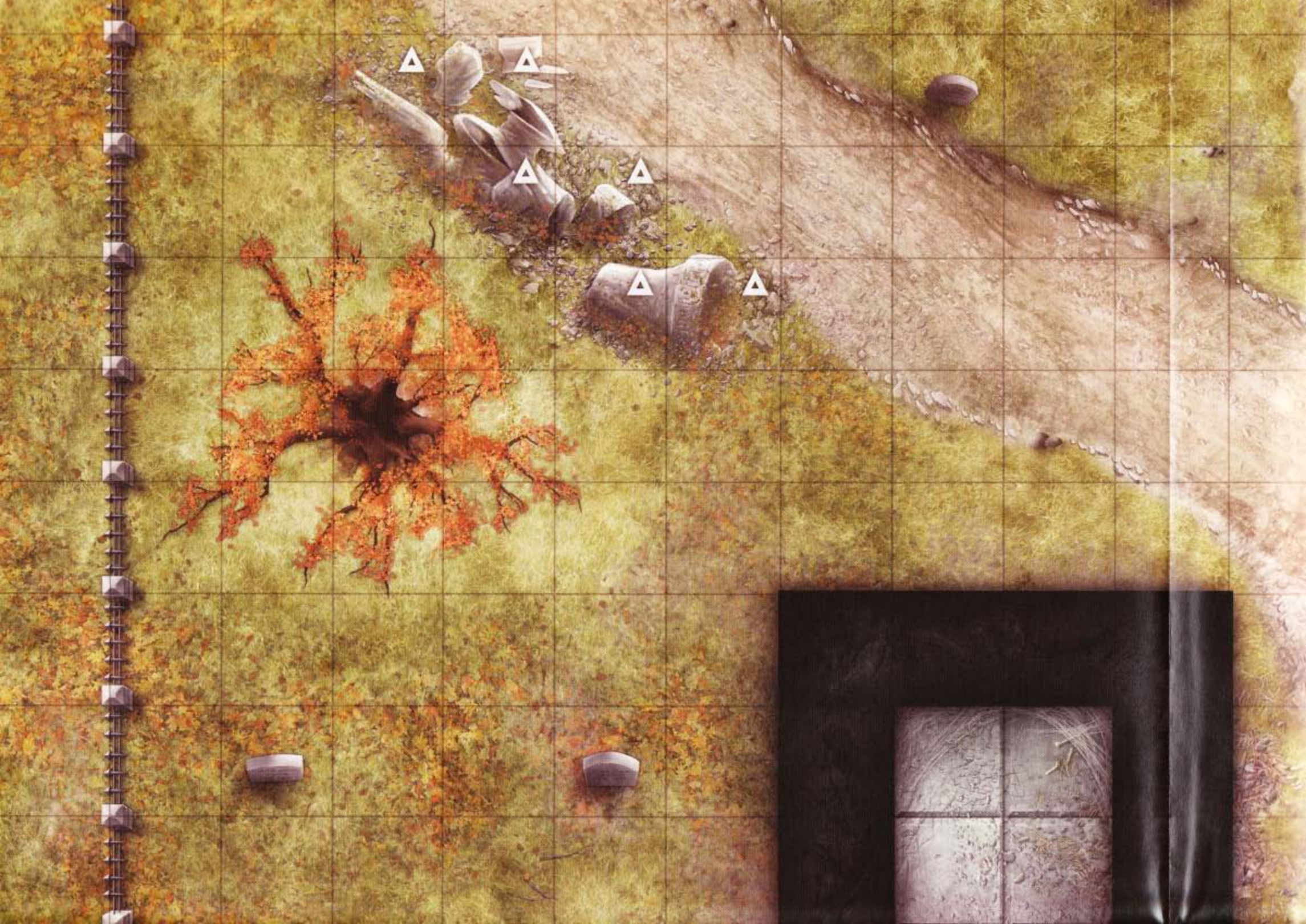




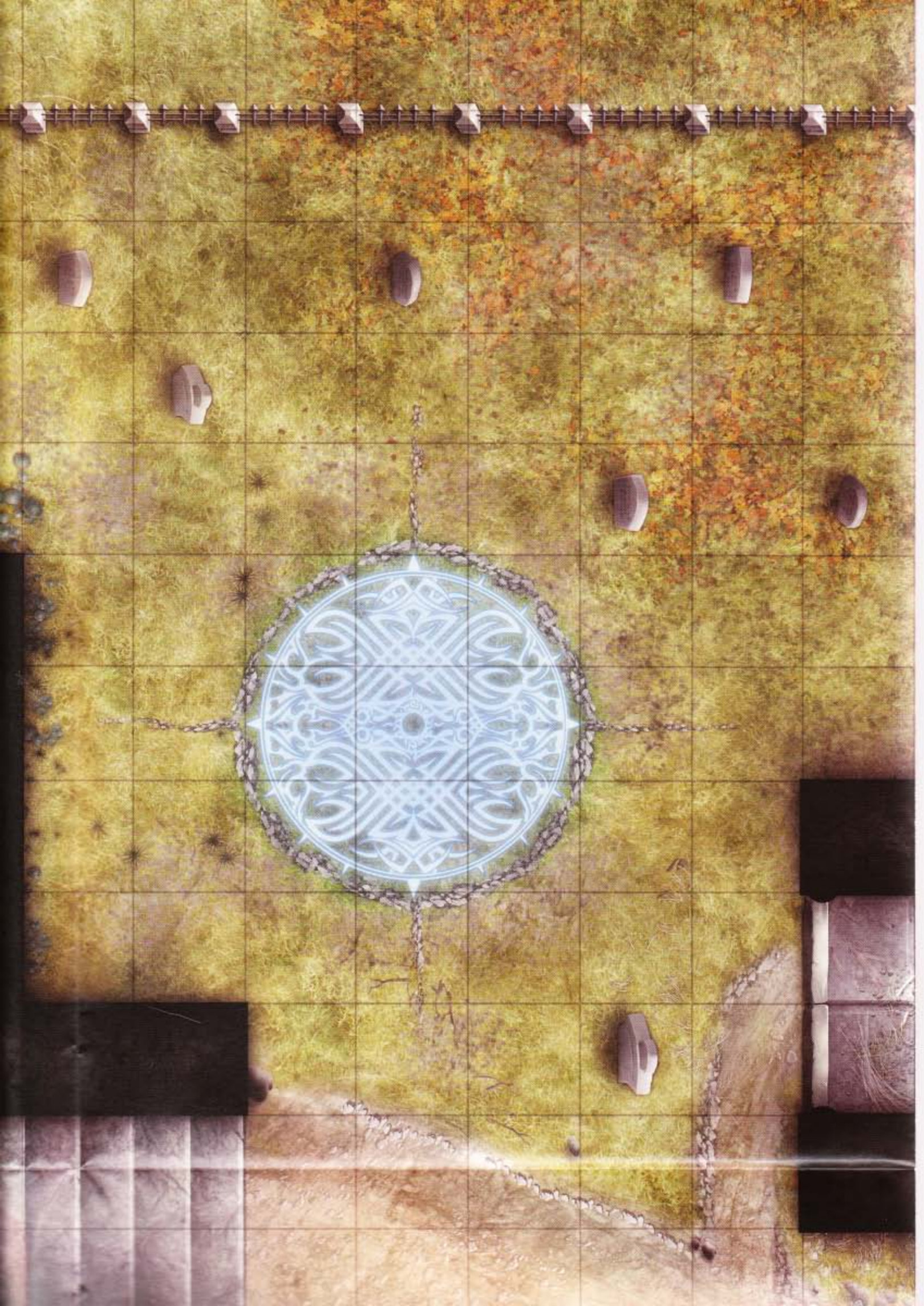


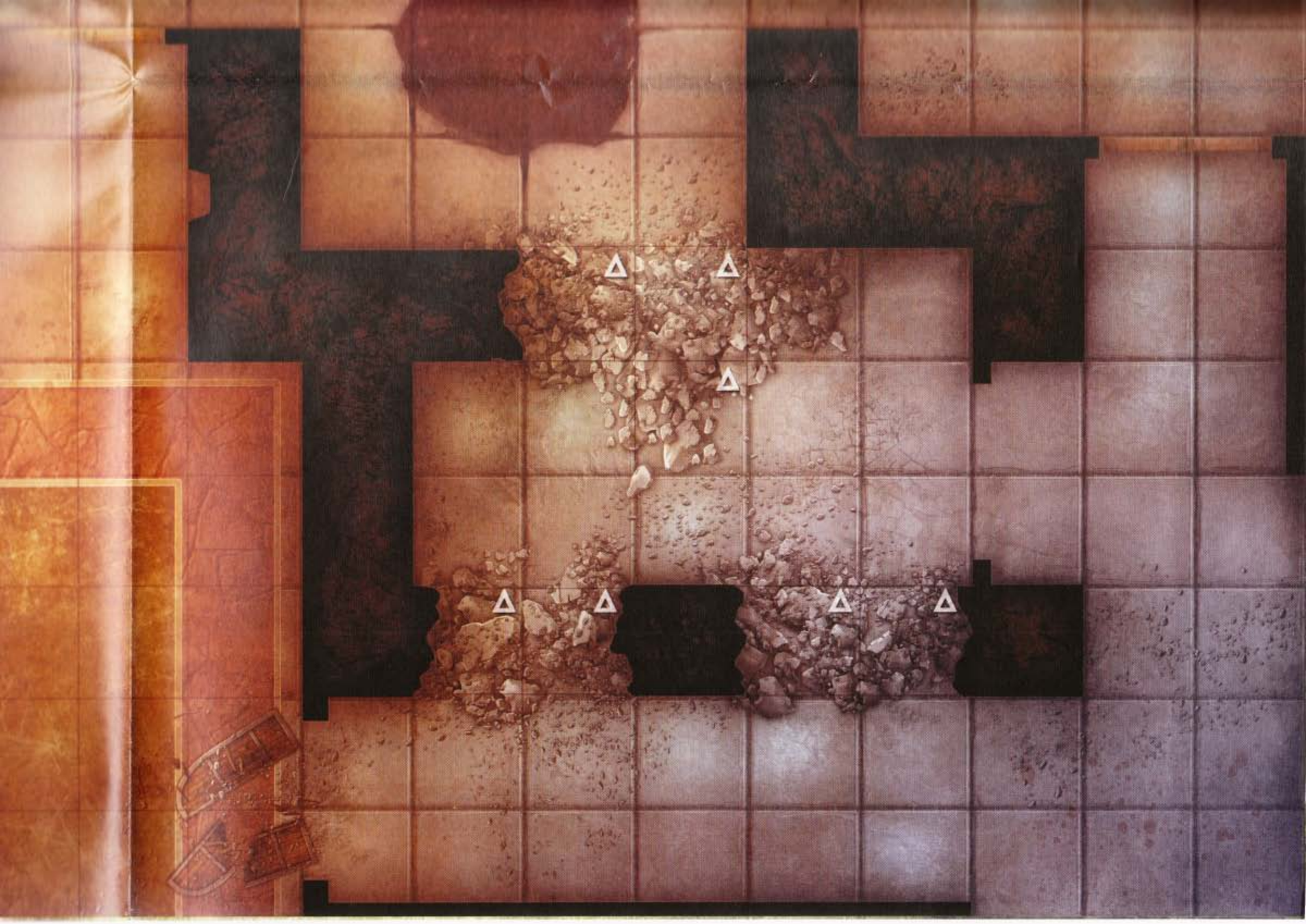


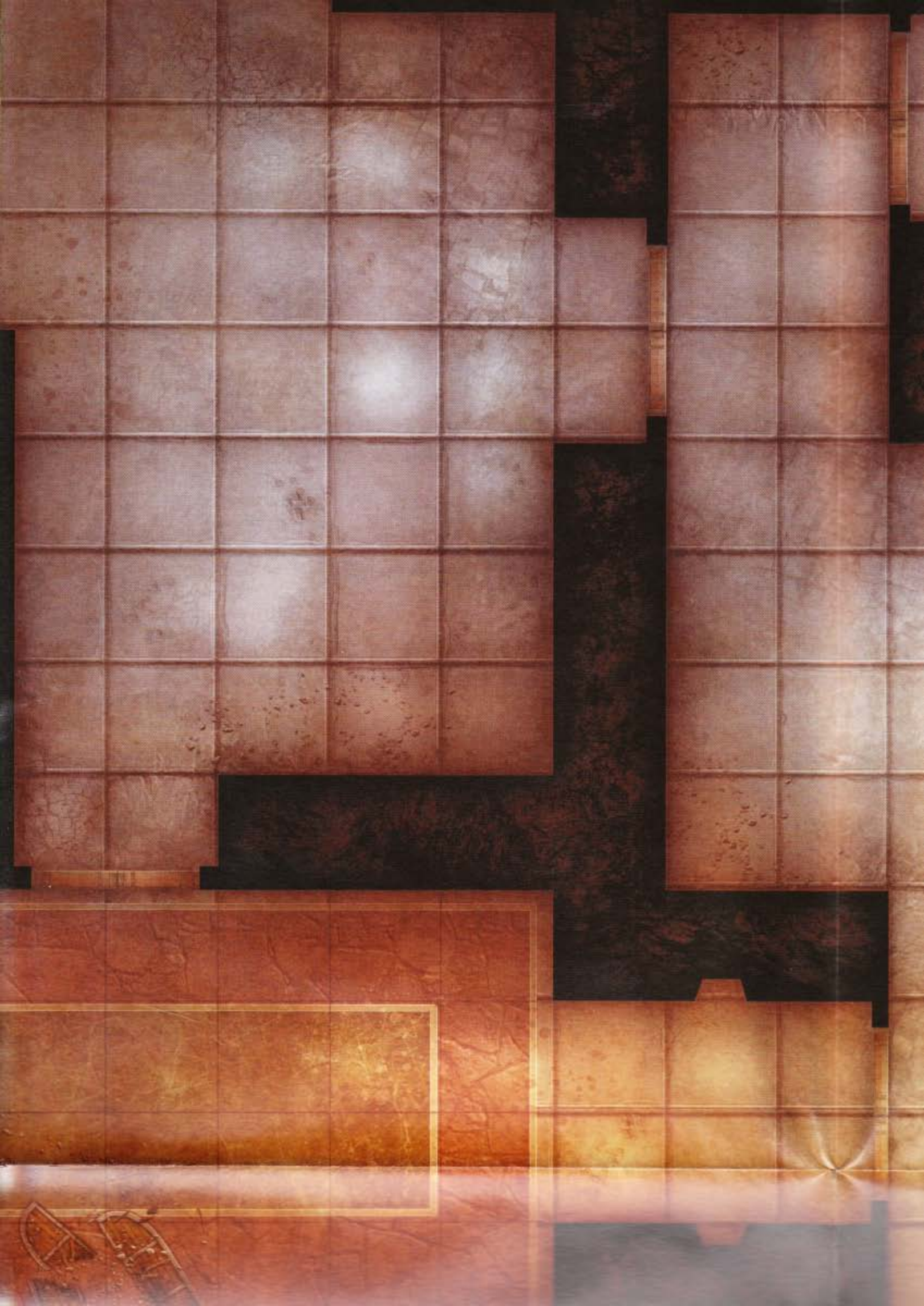


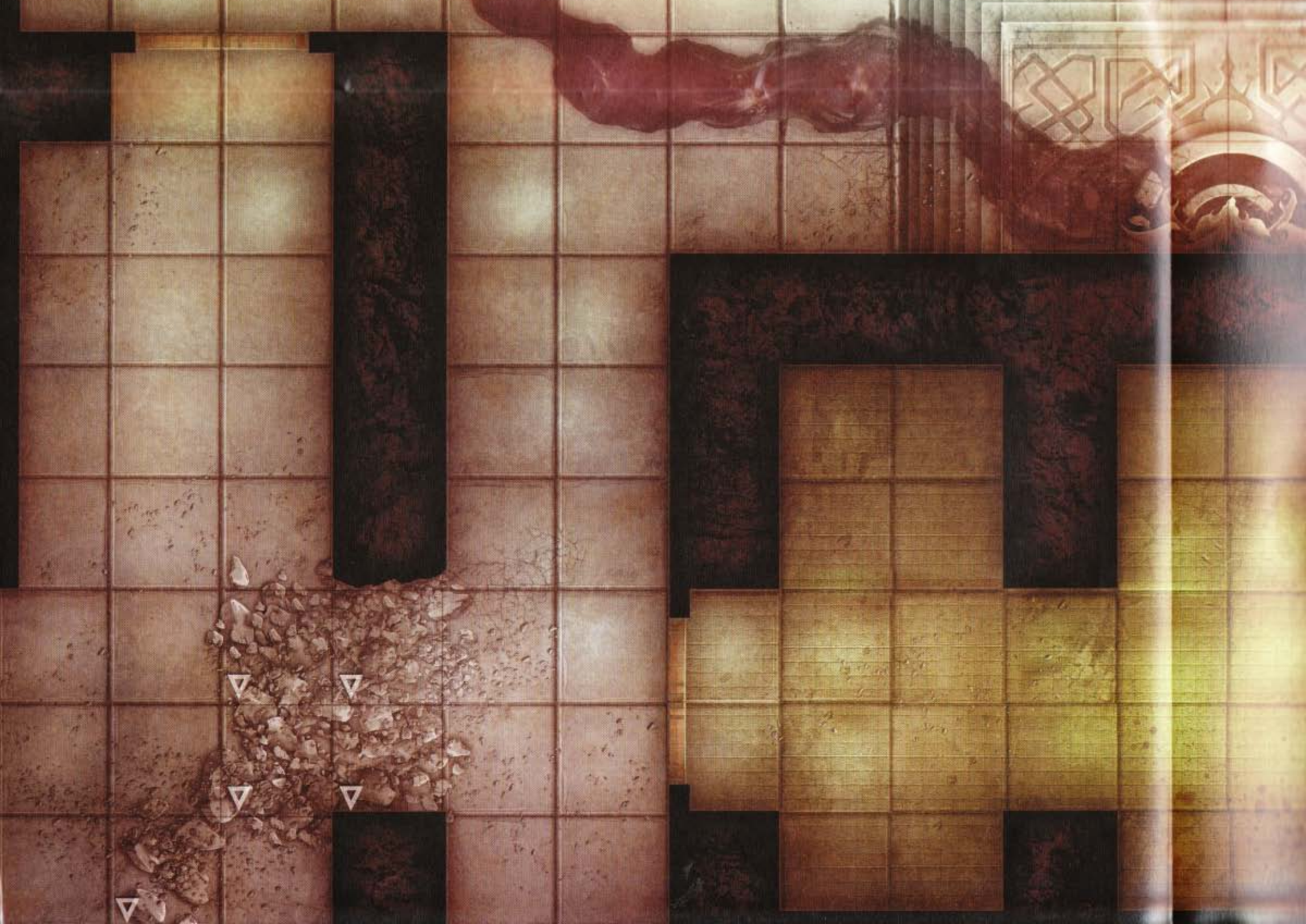


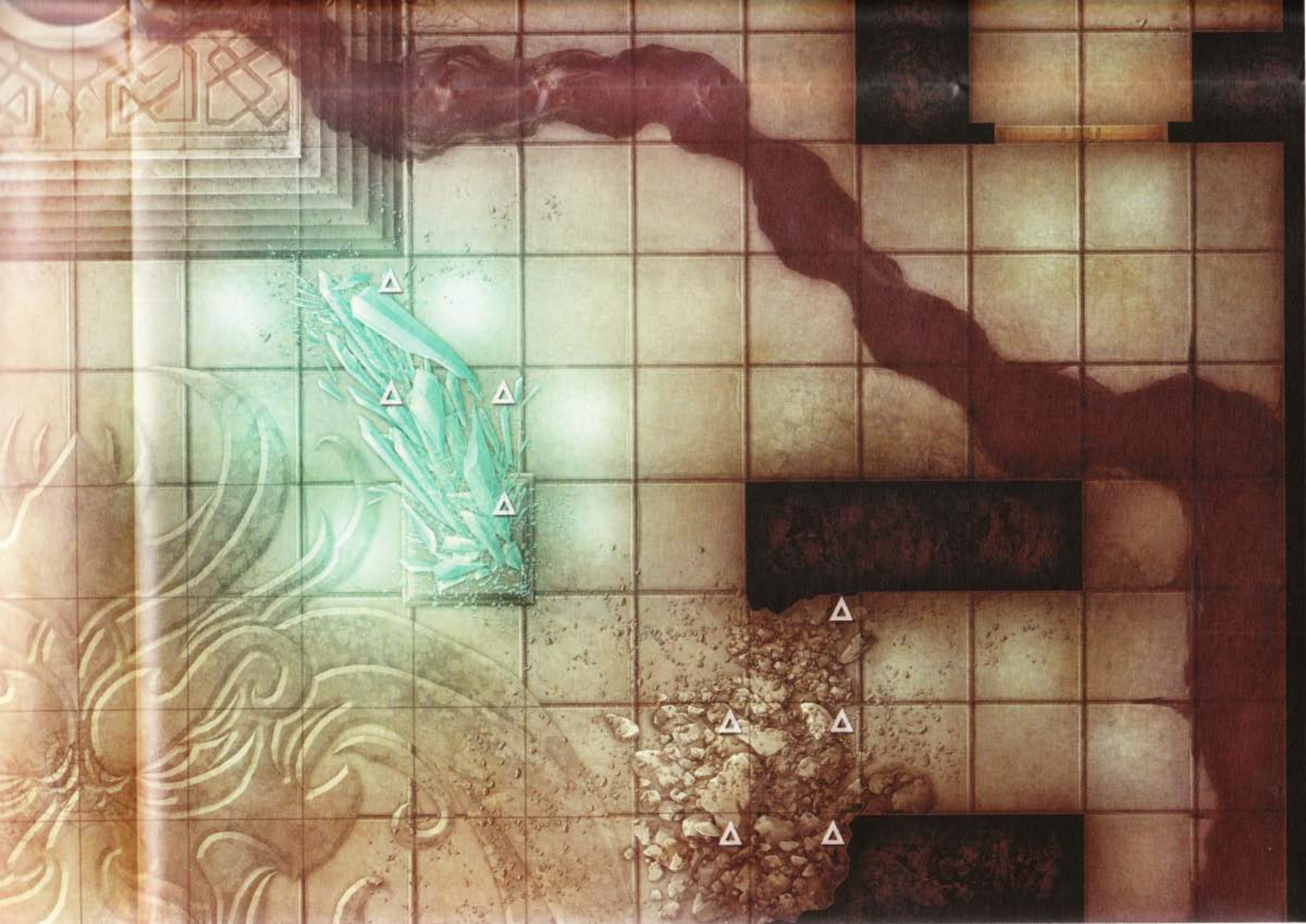
™ & ©2008 Wizards of the Coast, Inc.
Le Fort de Gisombre™, Édité par Play Factory (01)

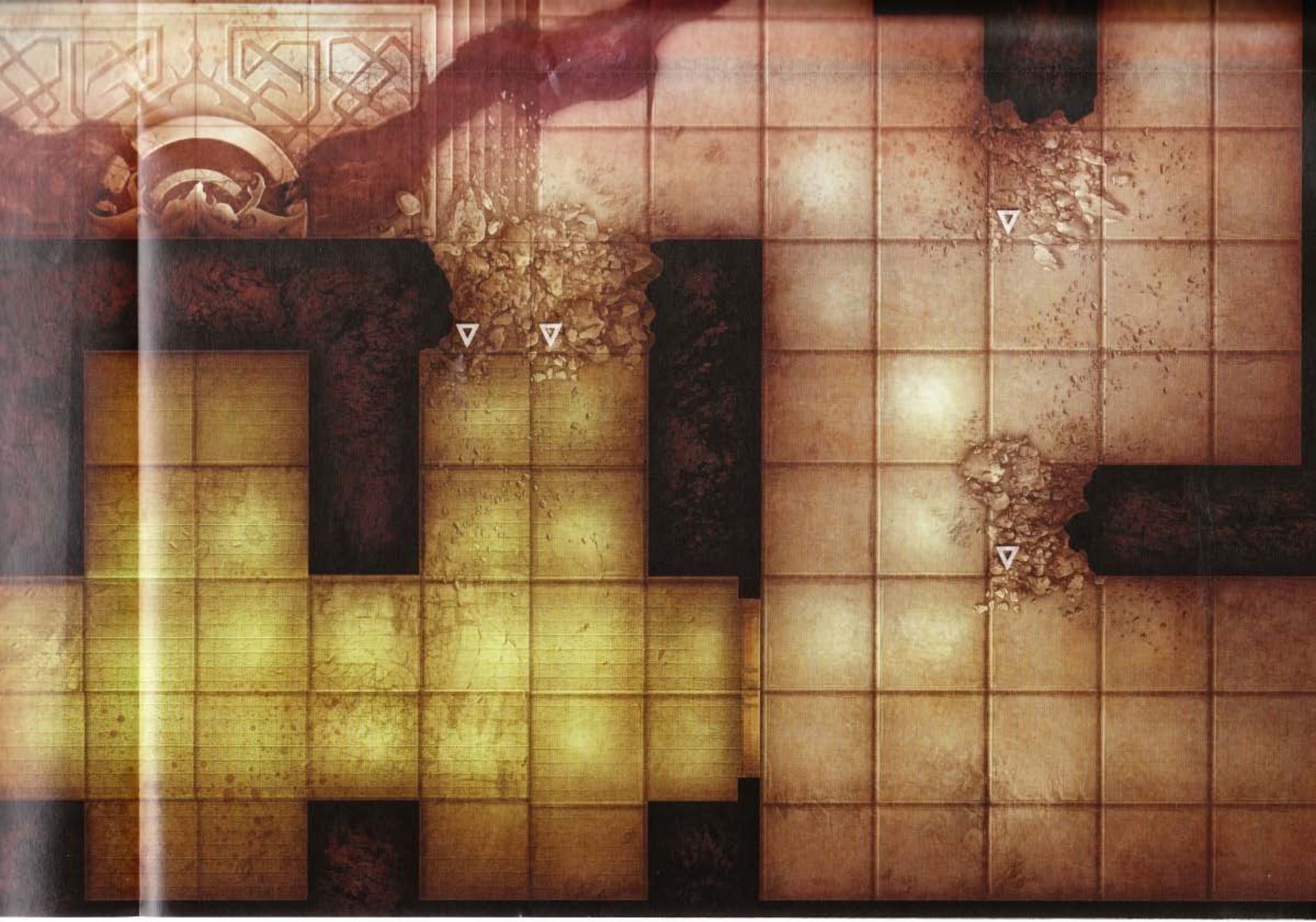


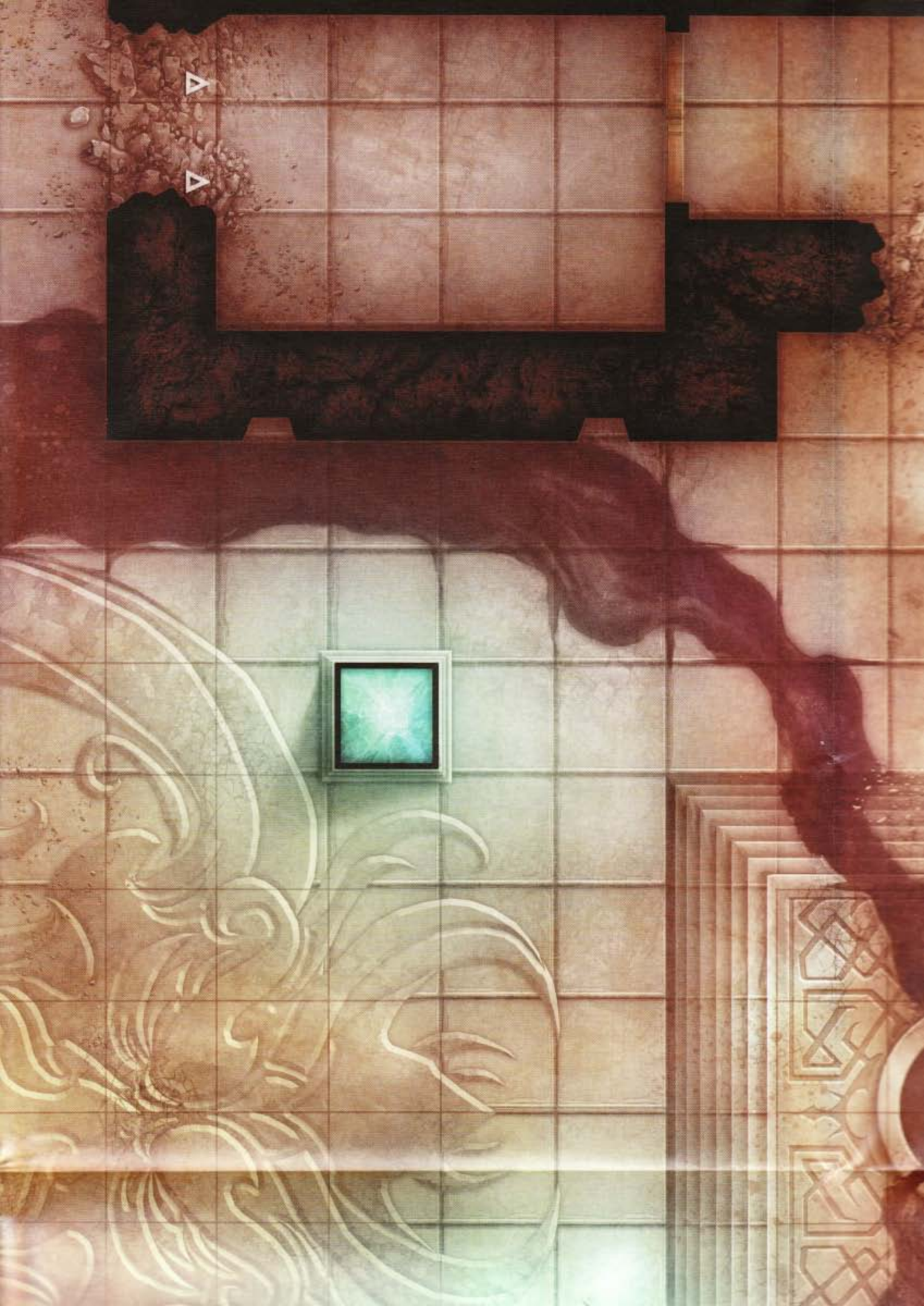
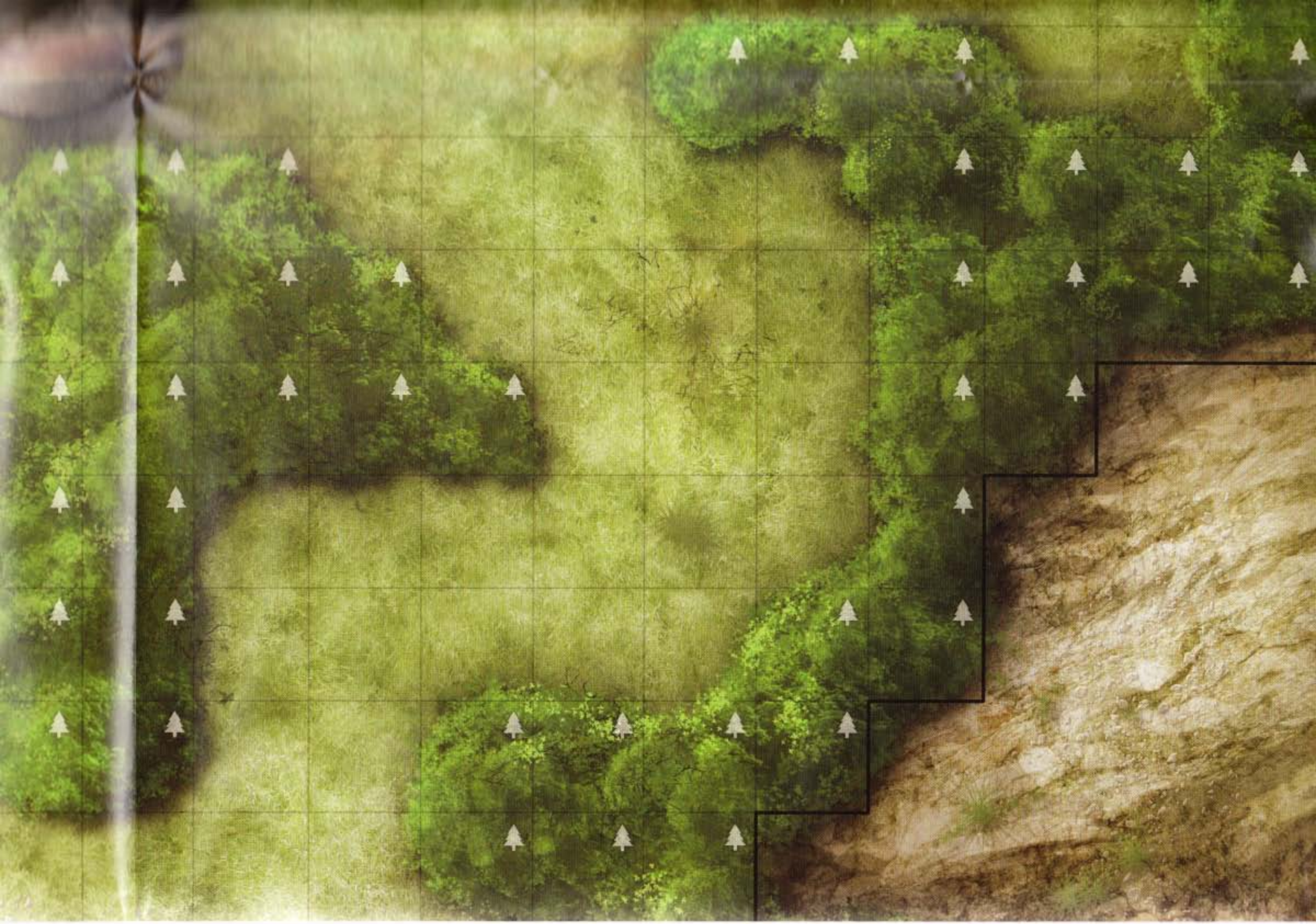
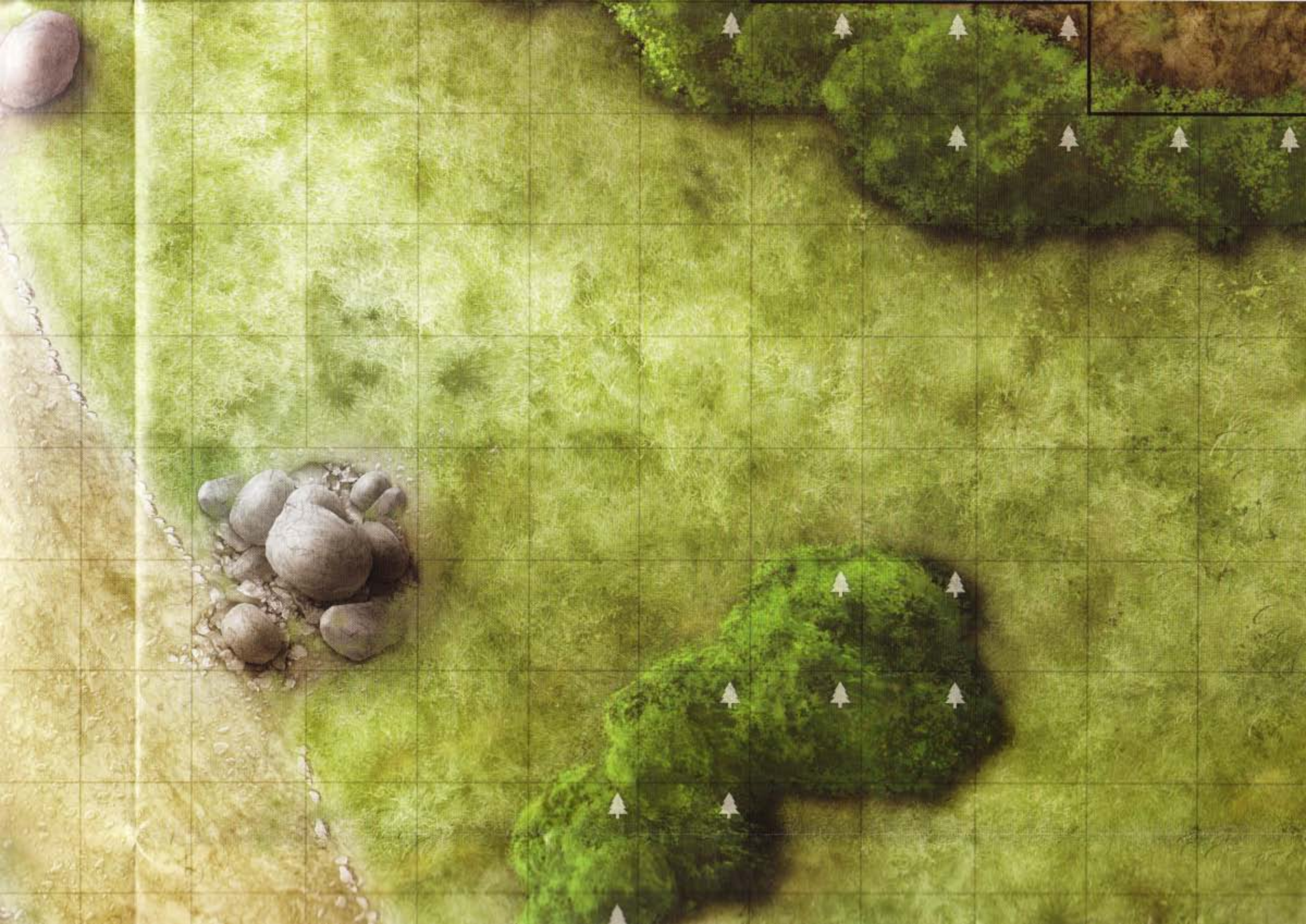
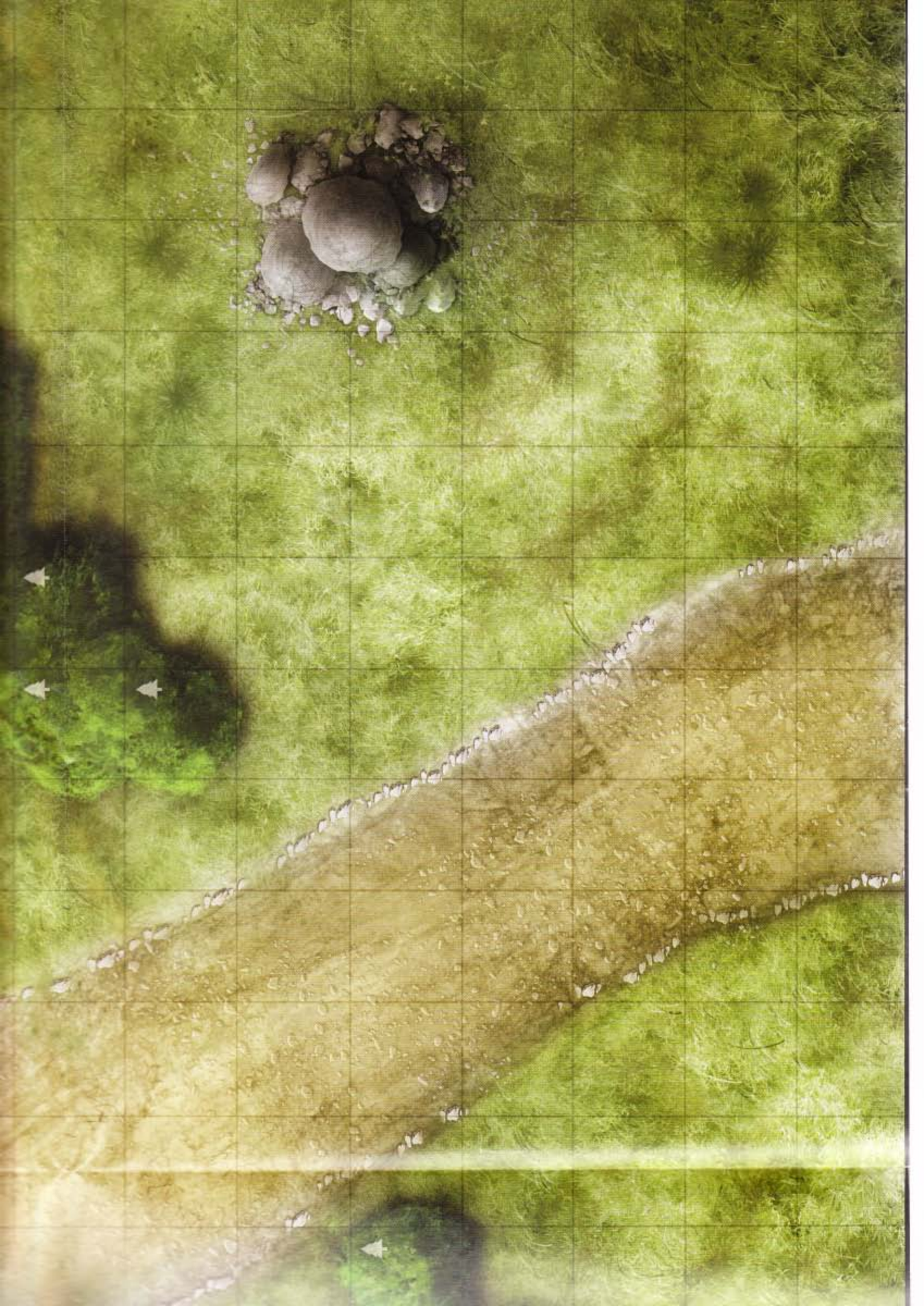
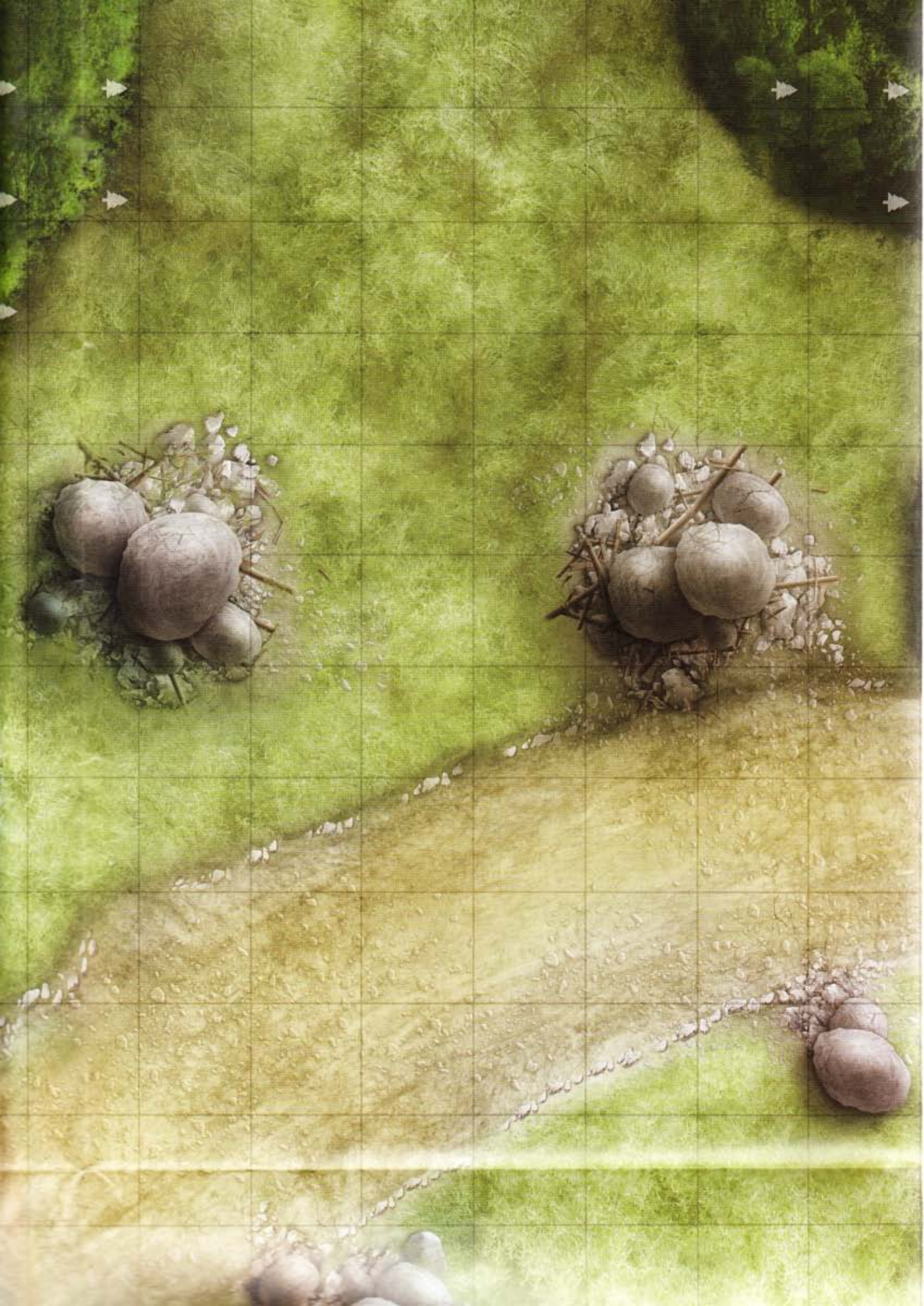












™ & ©2008 Wizards of the Coast, Inc.
Le Fort de Gisombre™, Edité par Play Factory(02)